Mai ´95 Preis DM 3,50

3

JAGUAR

Das High-End Magazin für Multi-Media

Neu: Syndicate

Was leisten die Anderen:



Playstation/Saturn vs.





50.000 Geräte bis Dezember



Editorial: Neue Preise und der Exclusiv-Distributor COSMO

Mitten in die Vorbereitungen zum neuen Heft platzte das verbraucherfreundliche Bömbchen: Der Jaguar wird auch in Deutschland billiger! Während in den USA eine Verkaufskampagne den Jaguar zu Dumpingpreisen von unter 160 Dollar incl. Spiel an die Kunden bringt, sinken für die technisch aufwendigere PAL-Version ebenfalls die Preise. Allerdings nicht aufgrund von Konkurrenz von außen, sondern im internen Wettstreit der Großhändler/ Importeure.
Innerhalb nur eines Abends waren alle Anzeigen für unser Magazin ungültig. Niemand wollte mehr mit 569,-DM im Magazin stehen.
Das ist auch richtig so. Je günstiger die Konsole, desto mehr Käufer können erschlossen werden. Das wird den Erfolg des Jaguars sichern und uns erwarten viele neue Spiele von Software-Firmen, die bisher für den "kleinen" Jaguar-Markt keine Umsetzung oder Neuenwicklung wagen wollten.
Überhaupt, die Spiele. Da ist einiges sehr positiv zu vermelden. Die neuen Module von Cannon Fodder, Theme Park und Syndicate lassen fast vergessen, daß das lange Warten auf die CD-ROM noch immer nicht vorbei ist. Vor Mitte Mai wird sich daran nichts ändern!
Neu in unserem Heft ist ein scheinbarer Rückschritt: der 16bit LYNX. Der Lynx ist das beste Handheld am Markt und viele Jaguar-User besitzen es.
Wahrscheinlich wird der LYNX auch noch im Multimedia-Bereich als interessantes Hilfsmittel bekannt werden! Warten wir die Renaissance des Handheld ab, dessen Spiele auch auf dem Jaguar zu haben sind und sein werden: Cybermorph und Blue Lightning, zum Beispiel. Und die Spielidee von Xenophob findet sich in DOOM wieder!
Zurück zum Jaguar. Nachdem sich herausstellte, daß alle bisherigen "Distributoren" realiter Grauimporteure sind - durchaus nicht zum Schaden der Jaguar-Freunde - gibt es nun einen offiziellen Distributor. Die Firma COSMO, Mönchengladbach, wird künftig die Händler, ob groß oder klein beliefern und darf sich Exclusiv-Distributor nennen. Trotzdem werden einige kleinere Importeure durchaus sehr gute Marktchancen haben mit speziellen Angeboten.
Ein ganz andere The ma:unsere Screenshoots im letzten Magazin. Da waren wir leider nicht in der Lage mehr Bilder zu liefern, weil die spezielle Software von der Firma Overscan erst nach Redaktionsschluß fertig wurde. Trotzdem, wir haben der Berliner Firma herzlich zu danken, denn wer bekommt schon innerhalb kürzester Zeit ein vollständiges Software-Paket geliefert, daß vom ersten Einsatz an fehlerfrei läuft und auch die Playstation und den Saturn mit ihrem NTSC (zu deutsch: Never the same Color !) farbig verarbeitet? Was die pixeligen Bilder angeht, ist das einfach erklärt: Wenn die Bilder sich bewegen, den "laufen" die Pixel ineinander. Das menschliche Auge hat keine Chance die Bild-Pixel zu sehen. Steht dagegen das Bild, so wird alles ganz anders; wir sehen die Pixel.
Andere Magazine umgehen diesen Umstand, indem bei allen großen Bildern eine handgezeichnete Grafik das Screenshoot ersetzt und Originale nur winzig klein abgebildet werden.
Wir gehen einen anderen Weg mit unserem Jaguar-Magazin: Jeder Leser, jede Leserin soll die Chance haben selbst zu beurteilen, wie gut die Grafiken eines Spieles sind im Vergleich zu anderen Spielen.
Man wundere sich also nicht über Bildqualitäten, sondern nehme die Chance wahr, endlich mal das Verborgene ungeschminkt zu sehen.
Es grüßt herzlichst

Lutz Widzgowski

Inhaltsverzeichnis

Impressum

JAGUAR

Das High-End Magazin für Multi Media
Auflage: 10.000
Erscheinungsweise: 2-monatlich

Anschrift für Redaktion und Vertrieb:
JAGUAR
Obere Karspüle 18
D-37073 Göttingen
Telefon + Fax 0552/58907

Herausgeber (V. i. S. d. P.)
Lutz Widzgowski

Redaktion
Jörn Bertemann
Andre Degener
Niclas Felske
Frank Huppert
Daniel Jaeckel
Martin Lethaus
Carsten Nipkow
Thomas Stemmler

Anzeigenleitung
Falke Verlag
Rührsbrook 10
D-24226 Heikendorf
Telefon: 0431/245321
Telefax: 0431/242570
Es gilt Anzeigen-P-Liste 1/95

Grafik und Satz
DATEC Medienagentur
Locke & Vujevic GbR
Geismar Landstraße 21 a
D-37083 Göttingen
Telefon: 0551/45878
Telefax: 0551/46966

Druck
Grafische Werkstatt Kassel

Vertrieb
Über den Fachhandel und im Abonnement

Leserbrief

"...Da es in Deutschland außer einem größeren Jaguar-Club sonst keine interessanten Quellen für Jaguarbegeisterte gibt, halte ich das Jaguar-Magazin für die beste und einzige Lösung. Natürlich hängt der Erfolg eines Magazins, welches nur über eine Konsole berichtet, hauptsächlich davon ab, wie weit die entsprechende Konsole verbreitet ist...

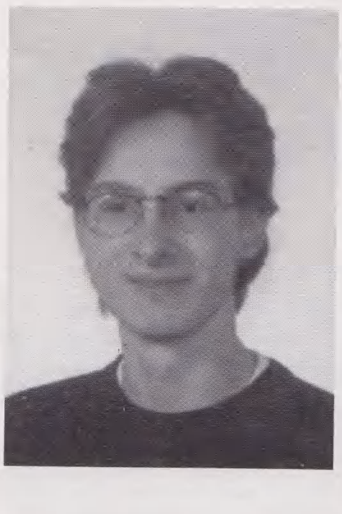
1. Wieso beantwortet Ihr Leserbriefe nicht?...
2. Eure Screenshots sind auch nicht die besten...
3. Der Winter-CES Report war sehr informativ. Ich würde mir mehr Informationen zu neuen Spielen wünschen.
4. Auch der Testteil ist sehr gelungen, wären da nicht diese Farben...
5. Was mich brennend interessiert ist, warum Ihr jetzt noch die %-Wertungen benutzt.

Insgesamt ist euer Magazin jedoch gelungen und auf jedenfall empfehlenswert. Zum Schluß hätte ich da noch ein paar Fragen an Euch...

Markus Rotter, Ramstein

Antw.: Wir haben schon miteinander telefoniert. Trotzdem für alle Leser/-innen: Die Prozentwertungen finde ich persönlich verfehlt, weil es eine Objektivität vergaukelt, die kein Spieletest je erfüllen kann. Es kann allerdings für eine schnellere Orientierung/zur Kaufentscheidung hilfreich sein, und außerdem wünschen viele Leser diese Wertungen.

Lutz Widzgowski



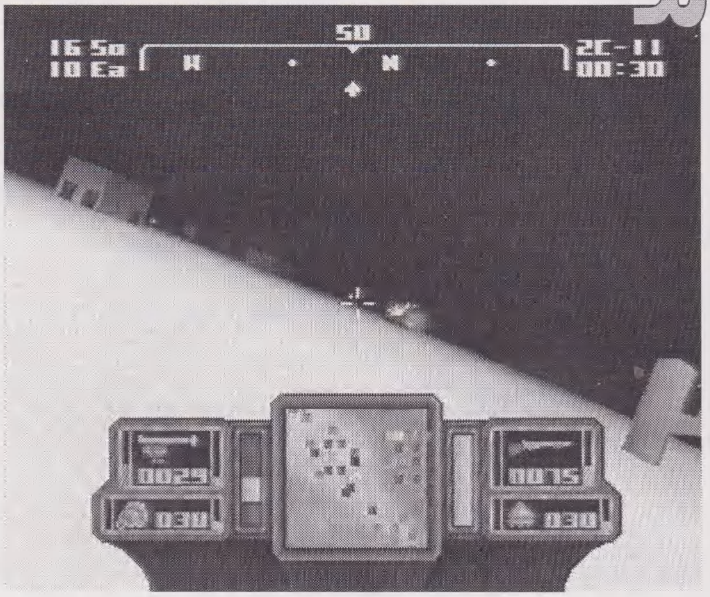
Neu in der Redaktion

Der Schüler Andre Degener ist 18 Jahre alt. Seine "Laufbahn" begann mit dem SNES-System. Mittlerweile hat auch er die wichtigen Konsolen am Markt kennengelernt und seine persönliche Entscheidung heißt: JAGUAR!

Das heißt nicht, daß eine Playstation oder ein Saturn nicht auch viel Spaß machen, doch für ihn ist der Jaguar die universellste Maschine. Andre findet sich in allen Genres zuhause, bevorzugt allerdings zur Zeit Cannon Fodder.

Aircars, der neue Stern am 3 D Himmel ?

In einem Gleiter genannt Aircar - Star Wars läßt grüßen - kämpft man sich durch vier Missionen, die in jeweils sieben Stages unterteilt sind, sowie durch eine Zusatzmission auf dem Planeten Mars. Bei Tag und Nacht, in der Wüste und im Schneesturm heißt es kühlen Kopf zu bewahren, um nicht frühzeitig zu scheitern. Ziel ist es bestimmte Gebäude wie z.B. Kommandozentralen, Funk- und Radarstationen zu zerstören. Als Bewaffnung stehen einem eine begrenzte Anzahl von Raketen sowie eine Bordkanone zur Verfügung. Ganz in Wing Commander Manier kann man links und rechts aus seinem Fenster nach potentiellen Angreifern Ausschau halten. Desweiteren hilft einem ein Bordradar, um im Gefecht den Überblick zu behalten.



Aircars knüpft an die Tradition von Cybermorph an, was - wie wir aber alle wissen - nicht unbedingt eine Auszeichnung ist. Wie schon bei vielen Jaguar Modulen zuvor stört beim ersten Probespielen sofort die hektische Steuerung, ein genaues fehlerfreies Anfliegen der Ziele ist nahezu unmöglich.

Zwar ist die Geschwindigkeit die das Shuttle vorlegt beachtlich, doch behindert sie in diesem Fall eher als das sie Spaß machen würde.

Wenn man mit Topspeed über die Landschaft rast und dann durch Zufall ein Zielobjekt vor der Linse auf-

taucht braucht man endlose Sekunden, um die Geschwindigkeit zu drosseln und das Objekt anzuvisieren.
Aircars bietet eine Menge an Optionen wie z.B. den Zwei-Spieler-Modus und die Netzwerkfunktion. Ebenfalls positiv zu erwähnen sind die umfangreichen Missionen, die zu erfüllen sind,doch leider überwiegen wiedermal die negativen Eindrücke. Die Grafik ist für heutige Verhältnisse mehr als bescheiden. Grobe und unförmige, unscharfe Gebilde, die an VCS-Zeiten erinnern, bevölkern den Bildschirm. Hier schlägt das mittlerweile auch schon in die Jahre gekommene Starfox auf dem SuperNES Aircars auf der ganzen Linie - und das mit 16 bit Technik.

Der Sound ist ebenfalls dürftig ausgefallen und Musik ist so gut wie nicht vorhanden. Dies trägt nicht gerade zur Steigerung des Spielspaßes bei. Zu einem guten 3 D Ballerspiel gehört nunmal ein aufpeitschender Soundtrack.

Fazit: 3 D Freunde sollten sich lieber an Iron Soldier halten und das Geld für Aircars sparen.

Gegentest: Aircars

Auf den ersten Blick sieht Aircars aus wie ein langweiliges, eintöniges Spiel. Wenn man jedoch länger spielt, wird man merken, daß dem nicht so ist. Denn Aircars ist kein langweiliges, eintöniges Spiel. - Aircars ist ein langweiliges, eintöniges und unfaires Spiel!
Man bemerkt beispielsweise Gegner erst, wenn diese einem die Hälfte der Energie abgezogen haben. Musik- und Soundeffekte sollte man besser abschalten, sie sind sowieso nicht hörenswert.
Die Grafik ist allerdings eine Frechheit: Alle Level sehen gleich aus, man hat den Eindruck durch eine Wüste zu fliegen, deren Farbe sich in jedem Level ändert. Gegner und Gebäude sind aus sehr groben Polygonen zusammengesetzt.
Aircars hat jedoch eine Linkoption, wer acht Jaguars und acht Aircars zusammenbekommt, kann sich auf eine Acht-Spieler-Session Aircars freuen. Ob sich der Spielspaß einstellt ist fraglich angesichts des vorliegenden One-Player-Tests. Trotzdem muß man, wenn die „"Multibox" vorliegt, noch einmal an einen Multi-Player-Test, und vielleicht stellt sich der Spielspaß ein, den ich jetzt noch vermisse.
Mein Rat lautet: Dieses Spiel muß bisher niemand im Regal stehen haben.

André



Jörn

Genre:
3D-Simulation
Grafik: *20%*
Musik/FX: *20%*
Spielspaß: *30%*

IRON SOLDIER
VOLLE BEWAFFNUNG:

Im Options-Menü werden folgende Zahlenkombination einfach nacheinander eingeben: "37668242". Der Bildschirm muß einmal kurz aufblitzen, dann hat es funktioniert.

INSANE-MODUS (Schwierigkeitsgrad):
Zusätzlich zu den Einstellungen EASY-NORMAL-HARD kann im Optionsmenue der Schwierigkeitsgrad INSANE aufgerufen werden: "6824".

CYBERMORPH
LEVELCODES:

Level 1: 1008, Level 2: 1328, Level 3: 9325, Level 4: 9226, Level 5: 3444, Zusatz-Level: 6009

ZUSATZCODE:
Alle Waffen, außer Extrawaffen; mit der neuen Waffe verschwindet die alte:

Im CONTROL SETUP SCREEN folgende Tasten GLEICHZEITIG drücken: "1+3+5+7+8+9". Sobald der Cheat akzeptiert ist, ertönt ein "komisches" Geräusch.

DOOM

Im Spiel kann man folgendes machen:
PAUSE + * = Unsterblich, PAUSE + # = Alle Waffen und Schlüssel, PAUSE + 1-9 = Anwahl Level 1 bis 9, PAUSE + A = Anwahl Level 10, PAUSE + A+1-9 = Anwahl Level 11 bis 19, PAUSE + B = Anwahl Level 20, PAUSE + B+1-4 = Anwahl Level 21 bis 24.
In Level 3 gibt es zwei Ausgänge. Mit dem anderen Ausgang geht es in das Extra-Level 24. Nach Beendigung von Level 24 springt man zurück in Level 4.
Um DOOM zu zweit zu spielen, gibt es demnächst auf der Multibox eine absturzsichere Dateline.

RAIDEN

UNENDLICHES LEBEN + BOMBEN
Zum Ende des ersten Levels, am Anfang des Endgegners, GLEICHZEITIG die Tasten "1+4+7+3+6+9" drücken. Gibt es ein Geräusch ist der Cheat akzeptiert.

Wolfenstein 3D

LEVELAUSWAHL:
Im Optionsmenue GLEICHZEITIG die Tasten "1-3-7-9" drücken.

WÄHREND DES SPIELS:
"4-6-6-8" - Unsterblich, "4-9-9-6" - Alle Waffen und Schlüssel, "4-7-8-6" - 1 Level höher, "4-6-9-6" - 1 Level niedriger, "4-8-8-7" - Timing-Information. Drückt man bei der "Kugel" am Anfang die "#" - Taste, so hat man zugang zum Musik-Menue.

CHECKERED FLAG

NACHTFAHRT
Im Optionsmenu "WEATHER" wählen: "8, 4, 7, 3" eingeben und "DARK" anwählen.

Endzeit-Strategie



Nach der PC-Version, den Umsetzungen auf dem Super-Nintendo und dem Mega Drive gibt es nun endlich auch die Jaguar-Umsetzung von..." - hmm, fing so nicht schon mein Doom-Test und etliche andere auch an? Richtig, wieder einmal erscheint die Neuauflage eines längst bekannten Titels auf dem Jaguar. Da sich mit Ocean aber eine große Spielefirma dem Jaguar annimmt, von der man bisher kontinuierlich gute Spiele gewöhnt war, wollen wir noch mal verzeihen, daß der Jaguar anscheinend zur Aufwärm-Konsole" verkommt.

Düstere Science-Fiction Endzeitkulisse und Cyborg-Story? Glücklicherweise erwartet uns hier nicht ein weiteres dieser unsagbar schlechten Terminator-Spiele, die bisher auf allen Systemen ihr Unwesen trieben.

Nein, bei Syndicate haben wir es mit einem futuristischen Stragtegiespiel mit Action-Elementen zu tun, in dem der Spieler mit einem Team von Cyborg-Agenten versuchen muß, gegen andere Syndicate in der ganzen Welt vorzugehen. In über 50 Missionen müssen unterschiedliche Ziele erreicht werden. Feindliche Agenten sollen ausgeschaltet, wichtige Personen befreit oder für unser Syndicat angeworben werden.

Risiko mit Cyborgs

Nach dem Briefing, in dem die Aufgaben der jeweiligen Mission erläutert werden, werden vier unserer Agenten in einer feindlichen Stadt abgesetzt. Das Geschehen verfolgen wir aus einer dreidimensionalen Sicht von schräg oben. Gesteuert werden kann entweder ein Agent einzeln oder mehrere als Gruppe. Jeder Agent hat ein eigenes Inventar und kann acht verschiedene Waffen, einen Überzeugungsstrahler und andere Ausrüstungsgegenstände wie Scanner, Schlüssel oder Medikits tragen. Wird ein feindlicher Agent eliminiert, fallen sein Hab und Gut in unsere Hände.

Alle Gegenstände können beliebig unter den vier Cyborgs ausgetauscht werden. Wohin marschiert, oder was angegriffen werden soll, bestimmt der Spieler mit einem kleinen Fadenkreuz, das mit dem Pad auf dem Bildschirm bewegt werden kann. Weiter hat jeder Agent eine Anzeige über sein Befinden, die uns zeigt, wann der teuer ausgestattete - aber dennoch nicht unsterbliche - Cyborg aus gesundheitlichen Gründen vielleicht doch lieber im Hintergrund bleiben sollte, bevor er das Zeitliche segnet. Außer uns und den gegnerischen Agenten kreuzen natürlich auch die zivilen Bewohner der Stadt unseren Weg, die man tunlichst nicht erschießen sollte, durchaus aber mit dem Überzeugungsstrahler für die gute Sache anwerben kann. Die Aufmerksamkeit der örtlichen Polizei zieht auf sich, wer mit ständig gezogener Waffe durch die Straßen läuft. Eine kleine eingeblendete Karte hilft bei der Orientierung durch Straßen der Stadt und zeigt bei vorhandenem Scanner auch potentielle Gefahren für uns.

Sind die Einsatzziele erreicht, ist die Mission beendet und im Debriefing wird unser Vorgehen detailliert bewertet, wonach sich auch unsere finanzielle Belohnung richtet. Wurde ein neues Land erobert, können wir auch gleich die Steuern anheben. Dabei sollte man bedenken, daß eine unzufriedene Bevölke-

rung natürlich empfänglicher für andere Syndicate wird und uns infolge zu hoher Steuern untreu werden kann. Mit dem sauer verdienten Geld heißt es nun gut haushalten. Beschädigte Cyborgs wollen repariert und Munition sowie neue Ausrüstung dazugekauft werden. Bei ansteigendem Schwierigkeitsgrad wollen unsere Agenten natürlich auch in Zukunft nicht ins Hintertreffen geraten und können modifiziert werden. Jedes Körperteil kann in drei Stufen aufgerüstet werden, was neben der verbesserten Panzerung unterschiedliche Konsequenzen haben kann. Bessere Beine stehen einfach nur für schnelleres Laufen, während ein modifiziertes Herz eine höhere

Gelungene Umsetzung

Ausdauer zur Folge hat. Ein Agent mit einem Gehirn der Serie 3 ist in der Lage, Gefahren selbständig zu erkennen und schießt oder flieht, ohne das wir ihm die Anweisung dafür geben müssen. Nicht alle Upgrade-Funktionen und Waffen stehen jedoch gleich bei Beginn zur Verfügung, sondern müssen erst von der Forschungsabteilung entwickelt werden, was Geld und Zeit kostet.

Syndicate ist ein wirklich gelungenes Strategiespiel, in dem die Action wahrlich nicht zu kurz kommt. Die Umsetzung des Klassikers auf dem Jaguar ist erheblich besser als auf dem S-NES oder dem MD.

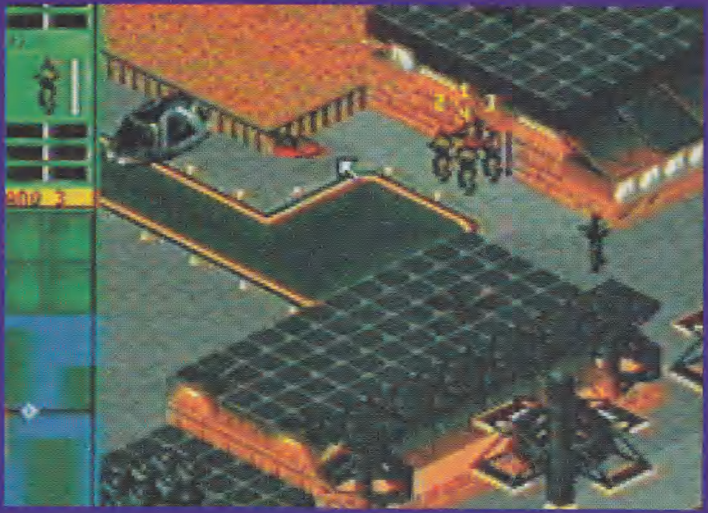
Liebe zum Detail

Die Grafik ist sehr ansprechend gestaltet und mit viel Liebe zum Detail, wie die Werbeflächen an den Häuserwänden zeigen, auf denen kleine Spots laufen. Das geringe Ruckeln ist angesichts der vielen Sprites auf dem Bildschirm durchaus verzeihbar. Die düstere Atmosphäre kommt sehr gut rüber, auch weil die Figuren besser animiert sind als auf dem Super Nintendo, wo sie eher wie kleine putzige Püppchen aussehen. Neu ist die Zoom-Funktion in drei Stufen, die eine gute Übersicht erlaubt. Viel Mühe haben sich die Programmierer auch bei der Belegung der zahllosen Funktionen auf dem Pad gegeben.
Trotz der vielen Doppelbelegungen sind alle Befehle gut ausführbar, wenn man das Schema ersteinmal gelernt hat. Leider fehlt die Auflegschablone für das Zahlenfeld, die gerade bei Syndicate sehr hilfreich wäre. Trotzdem läßt sich das Spiel annähernd so gut steuern wie mit einer Maus. Ein weiterer lobenswerter Aspekt ist die Speicherfunktion, die außer dem Spielstand unter anderem sogar die Namen speichert.



Frank

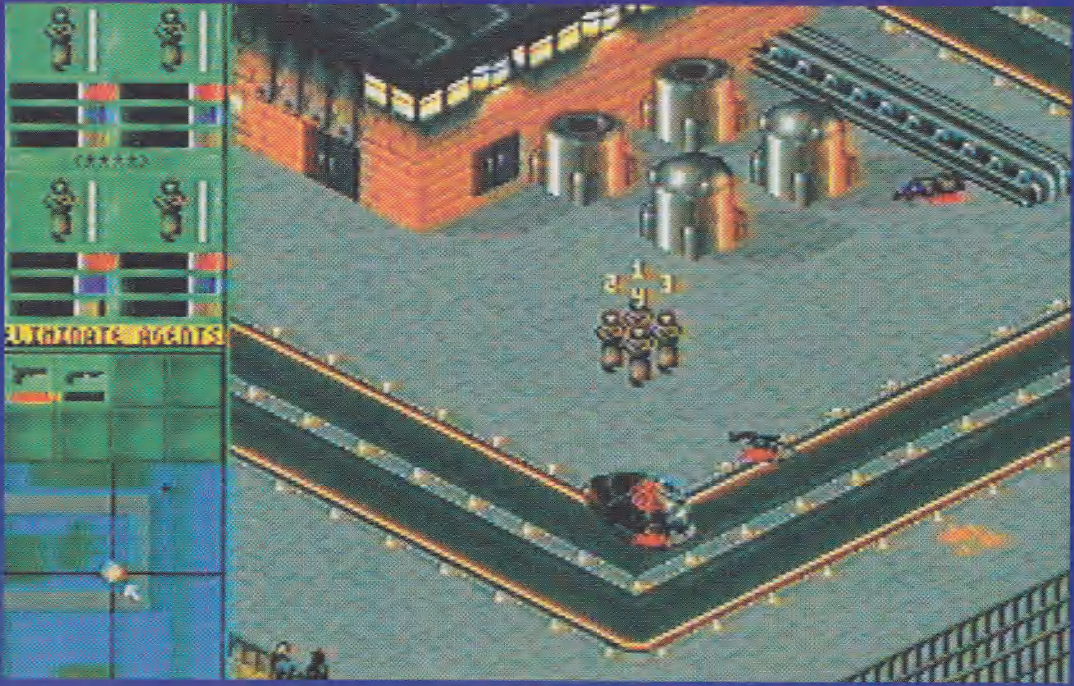
Genre: *Action-Strategie*
Grafik: 75%
Musik/FX: 75%
Spielspaß: 85%



Solide Effekte

Die Musik und die Effekte sind solide und bilden den Abschluß zum wirklich gut durchgestylten Spiel. Es macht sehr viel Spaß und bietet langanhaltende Motivation.

Außerdem hat man bei Syndicate nicht das Gefühl, daß es nur eine einfache Umsetzung der PC-Version ist. Jedem Strategiefan kann ich dieses Spiel nur wärmstens empfehlen.



Gegentest zu Syndicat

Soso, Frank hat das Spiel also sehr gut gefallen. Nun ja , ich kann seine Meinung nicht ganz so euphorisch teilen.

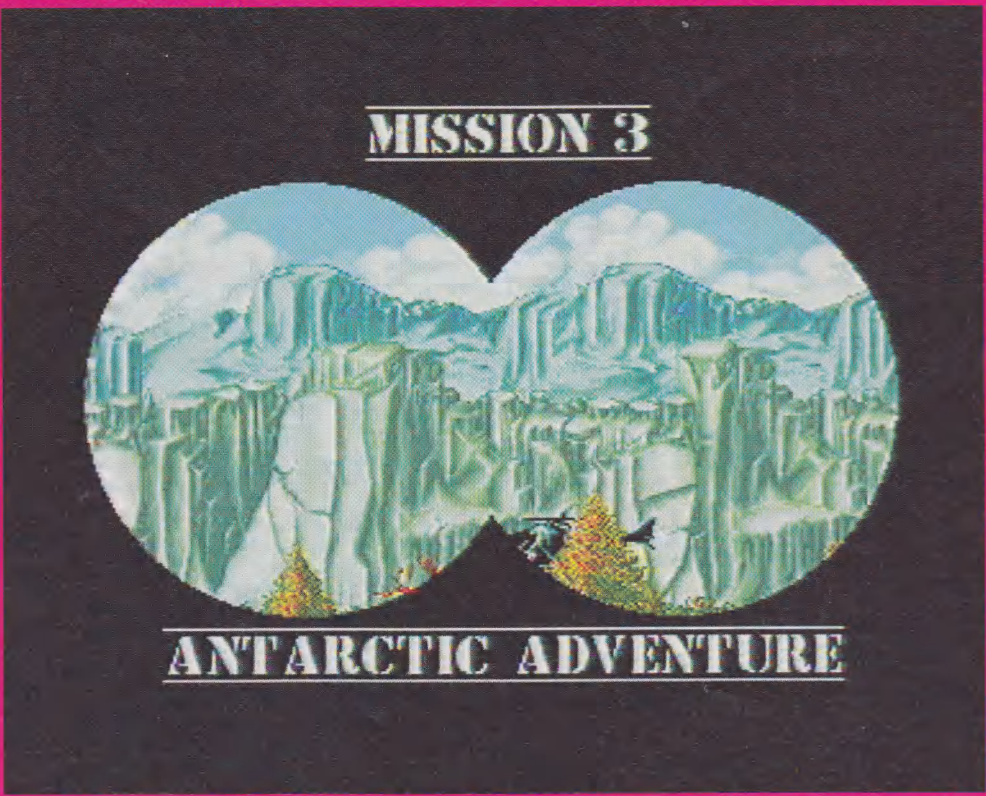
Syndicate ist auf dem Jaguar zwar wesentlich besser gelungen als auf dem SNES oder dem MD, aber es kann mit der PC-Version nicht mithalten, was natürlich an der Steuerung liegt. Denn mit einer Maus läßt sich ein Fadenkreuz halt doch sehr viel schneller und präziser über den Bildschirm manövrieren, als mit einem Pad.

Doch ist damit noch nicht genug gemosert, denn warum fehlt ausgerechnet bei Syndicate eine Auflagefolie für den großen Zahlenblock, die sich auf jeden Fall rentiert hätte. Der Spieler kommt nämlich in große Schwierigkeiten, wenn er in Kampfhandlungen verwickelt wird und erst lange nach den richtigen Tasten, zum Beispiel zwecks Umschalten des aktiven Cyborgs, suchen muß.

Doch halt, ganz so schlecht, wie es sich jetzt vielleicht anhört, ist Syndicate wirklich nicht. Frank hat schon Recht, wenn er sagt, daß die Grafik mit Sorgfalt gestaltet wurde, denn sie ist in der Tat besser als auf den 16-Bit Konsolen, was man jedoch vom Jaguar auch erwarten kann.

Wer also ein solides Strategiespiel mit einer gehörigen Portion Action sucht, ist mit Syndicate gut beraten und kann es sich ohne Bedenken zulegen. Denn es garantiert langen Spielspaß für's Geld. Niclas

CANNON FODDER



Mit Cannon Fodder ist eine weitere Umsetzung für den Jaguar erschienen. Das Spiel ist vom PC oder Amiga bekannt.
Ob die Umsetzung gelungen ist, oder ob sie sogar das Orginal übertrifft?

Zum Inhalt des Spiels

Alles beginnt am Fuße eines kleinen Hügels, über dem einige Sekunden später auch schon die erste Horde freiwilliger Männchen angerannt kommmt, um unten am Rande des Bildschirms in den Krieg eingezogen zu werden.
Der grüne Hügel im Hintergrund füllt sich während des Spiels nach und nach mit kleinen, weißen Kreuzen, welche die gefallenen Soldaten symbolisieren. In den verschiedenen Missionen wird mit verschieden großen Gruppen an Soldaten gespielt. Diese können befördert werden, wenn sie eine Mission erfolgreich überstehen. Ihre Aufgabe ist es nun, ihren kleinen Trupp durch feindliche Gebiete zu führen und den jeweiligen Auftrag erfolgreich abzuschließen.

Aufbau des Spiels

Der Blick richtet sich von oben auf den Kampfschauplatz, auf dem die eigenen Soldaten in alle Richtungen mit Hilfe des Cursors bewegt werden können. Der Cursor dient auch gleichzeitig als Fadenkreuz, mit dem alles abgeschossen werden muß, was in den Weg kommt.
Die Landschaft ist recht abwechslungsreich gestaltet und besteht nicht nur aus einer einzigen Fläche. Im Spiel findet sich fast alles, vom Dschungel bis zur tief verschneiten Winterlandschaft. Oft versperren kleine Wäldchen oder Häuser den Weg. Es gibt Treibsand, Höhenunterschiede und Dörfer von Eingeborenen, welche zerstört werden können.

Auch die Waffen sind vielfältig, so daß die Möglichkeit besteht zwischen Maschinengewehr, Handgranate und Raketenwerfer zu wählen.
Vorausgesetzt, es ist noch genug Munition vorhanden! In höheren Levels finden sich zusätzlich Fahrzeuge und Hubschrauber, in denen sich der Spieler durch die Landschaft bewegen kann.

Steuerung und Spielspaß

Sehr positiv ist, daß das Spiel unkompliziert zu bedienen ist. Die Steuerung kann sehr schnell beherrscht werden und da die Anforderungen an den Spieler nur sehr langsam wachsen, ist der Spielspaß recht hoch. Allerdings geht es in diesem Spiel "sehr„blutig" zu - daher ist es nicht jedem zu empfehlen. Die bunten Vögel, die ständig über den Bildschirm fliegen, passen nicht zu dem Geschrei der Sterbenden und erscheinen eher störend.



Thomas

Genre:
Action/Strategie
Grafik: *60%*
Musik/FX: *70%*
Spielspaß: *75%*

Manchmal bewegt sich der Trupp des Spielers aus irgendeinem Grund nicht mehr, obwohl der Spieler noch einige Zentimeter vom Hindernis entfernt ist. Dies liegt vielleicht am Joypad (eine Maus wäre grundsätzlich angebrachter), oder an einer unsauberen Programmierung. Die Musik ist wirklich gut und die Zwischenbilder, die übrigens neu und so nur auf dem Jaguar zu sehen sind, sehen echt toll aus.

Kaufen oder Nicht?

Da der Spielspaß auch auf längere Sicht noch bleibt, kann dieses Spiel fast jedem empfohlen werden. Diejenigen jedoch, die Kriegsspiele hassen, sollten auf das Modul lieber verzichten.



Extremer Ausschnitt des Bildes

Gegentest: Cannon Fodder

Splatter meets Taktik!

Es ist eine gelungene Mischung was, hier mit Cannon Fodder präsentiert wird.

Eine 1:1 Umsetzung des von Sensible Software für Computer entwickelten Strategiespiels. Der Sound ist ordentlich und die Batteriefunktion sehr angenehm. Zwar entspricht die Grafik nicht ganz den Erwartungen die man an eine 64 Bit Konsole stellt, jedoch ist sie dem Szenario durchaus angemessen - der Überblick über das Schlachtfeld ist somit immer gewährleistet, wenn sich die Söldnertruppen metzelnd durch die Prärie schlagen.

Die geballte Action gemixt mit einer Prise Taktik ist für lange Zeit motivierend und sorgt für hohen Spielspaß.

Genre: Action/Strategie

Jörn



Gegentest Cannon Fodder

Cannon Fodder ist für mich ein Spiel, daß zwiespältige Gefühle weckt. Einerseits ist es mit seinen kleinen Figuren und lustigen Zwischenbildern niedlich gemacht, andererseits wird hier auf (wenn auch winzige) Menschen geschossen und was von denen übrigbleibt, ist sicher kein Ketchup.

Die Musik ist dem Produzenten Virgin gut gelungen. Während der Einsätze gibt es leider keine Musik, nur Soundeffekte. Ein wenig musikalische Untermalung hätte hier sicherlich nicht geschadet. Es schmälert

den Eindruck des Ganzen nicht.
Die Grafik ist nicht das Ultimative, jedoch ganz nett. Cannon Fodder ist eben ein Spiel, das zum richtigen Spielspaß keine riesigen Grafikorgien braucht. Es ist einfach witzig und macht viel Spaß.
Zu sagen wäre noch, daß Cannon Fodder keine simple, wüste Metzelei ist, sondern das ganze "Kriegshandwerk" ein wenig auf die Schippe nimmt (Cannon Fodder = Kanonenfutter).
Man höre einfach mal in den Titelsong.
Ansonsten sage ich nur: "Go for it!".

Andre Degener



Umbau: Scart-Anschluß

Fast jeder, der die PAL.Version des Jaguar besitzt und nur über einen AV-Anschluß verfügt, kennt das Problem der schlechten Bildqualität. (Der eine oder andere mag die Bildqualität als zufiredenstellend empfinden.) Es gibt zwar die Möglichkeit ein Scart-Kabel zu kaufen, doc der hohe Preis von rund 50,- DM schreclkt fast jeden. Wegen des Gewinns an Bildqualität und der Schonung des Geldbeutels gibt es eine andere Lösung, die wir hier vorschlagen. Warum sollte man nicht ein SCART-Kabel selbst bauen? Zusätzlich kann man auch gleich vernünftige Stereo-Anschlüsse anlöten, die den Ton über einen Audio-Verstärker zum Raumklang werden läßt.

Vorbereitung/ benötigte Teile

Der SCART-Anschluß für den Fernseher (Monitor) ist das kleinste Problem, da man ihn in jedem guten Elektronikgeschäft kaufen kann. Die eigentliche Schwierigkeit besteht darin, den passenden Anschluß für den Jaguar zu finden. Die am Jaguar befindliche Anschlußmöglichkeit liegt neben dem DSP-Port und besteht aus einem 2 x 12poligen Steckmechanis. da es aber in jedem Fachkatalog/Fachgeschäft nur 2 x 13polige Steckkartenverbinder gibt, muß man sich hier schon etwas einfallen lassen. Zwischen dem DSP-Port und dem AV-Port ist zwar genug Platz, sodaß auch ein 2 x 13poliger Stecker benutzt werden kann, aber der Stecker kann weiterhin verrutschen. Also sägt man sich ein kleines Stück Leiterplatte von Elektronikschrott ab (z.B. alter Joystick) und klebt dieses Stück zwischen die ersten beiden nicht gebrauchten Pins. Hier sollte der Steckversuch unternommen und überprüft werden, ob kein weiterer Pin mit Klebstoff besschädigt wurde. Hat man dies erfolgreich abgeschlossen, so wird im Steckkartenverbinder ein Flachbandkabel befestigt. Nun muß nur noch das SCART-Kabel mit dem Flachbandkabel verbunden werden.
Welche Signale laufen über welche Kontakte? Wir brauchen dafür kein Oszilliskop, denn die Belegung ist bekannt. Die unten stehende Zeichnung gibt darüber Auskunft. Für die nachfolgenden Lötpunkte brauchen wir eine schmale Lötspitze, weil die Drähte dicht beieinander liegen. Fast alle Signale könne wir so finden. Lediglich bei den Audio-Signalen müssen wir ratem welches der linke und welches der rechte Kanal ist. Aber da wir die Anschlüsse in Cinch-Buchsen einlöten, lassen sich die Kanäle leicht umstecken. Bei einem MOno-Anschluß, z. B. für einen Mono-Fernsehton, muß die Leitungen P1A und P1B über je einen 220 Ohm Widerstand auf Pin 6 des Scart-Steckers legen, denn hier ist der linke Audio-Eingang auch gleichzeitig der Mono-Eingang.

Das Kleingedruckte

Obwohl wir uns bemüht haben nach bestem Wissen diese Anleitung zu schreiben, übernehmen wir keine Garantie für die Funktionen und eventuelle Schäden, die aus dem Selbstbau und dem Betrieb entstehen könnten. - Allerdings funktionieren die selbstgebauten Anschlüsse in der Redaktion fehlerfrei!

Thomas Stemmler

DINO DUDES

CHEATS:

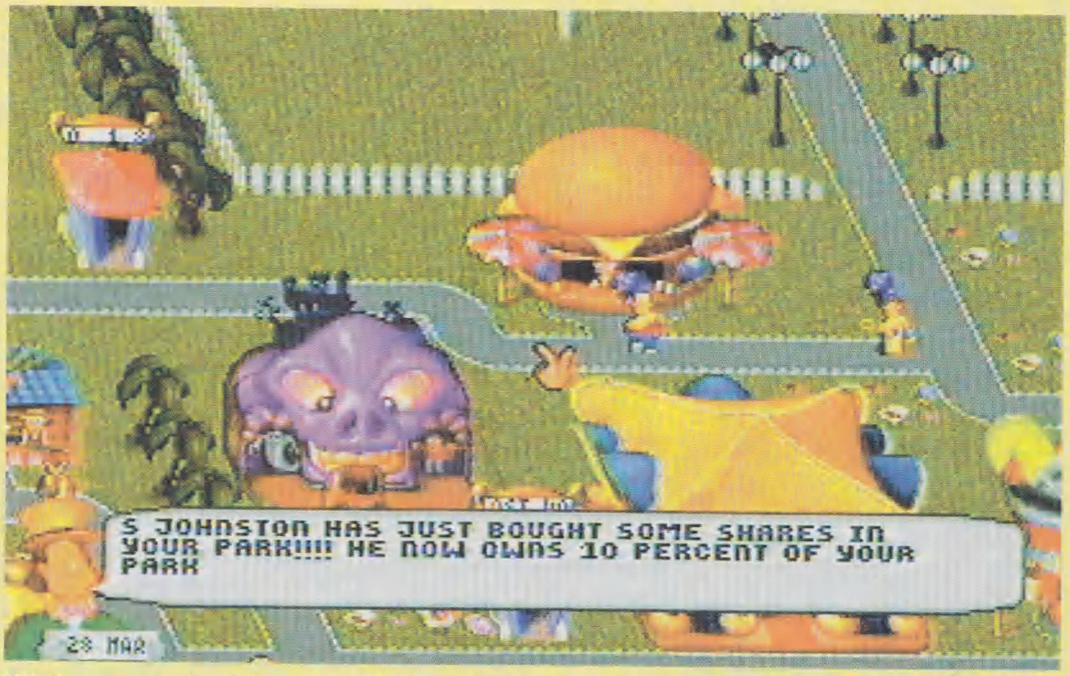
Unendlich Leben: AC anwählen - „ONCE DEAD" eingeben - OK anwählen - „TWICE BORN" eingeben - „OK" Unendlich Zeit: AC anwählen - „TIME STANDS" eingeben. - OK - „STILL FOREVER" eingeben. - OK

LEVELCODES:

Level 1: ROUND ONE, Level 2: LIBERTY ISLAND, Level 3: STONE WALL, Level 4: G MEN, Level 5: GO WEST, Level 6: LEMON ENTRY, Level 7: WAGON WHEEL, Level 8: OIL DRUM, Level 9: MOON ORBIT, Level 10: HARD ROCK, Level 11: TRIP AND FALL , Level 12: ALARM CLOCK , Level 13: BIG COUNTRY , Level 14: HOG TIED , Level 15: CAN CAN, Level 16: CUTE MOUSE, Level 17: SPARKY PLUG, Level 18: PONY EXPRESS, Level 19: PADDED CELL, Level 20: LOG PLUME, Level 21: CANVAS SAIL, Level 22: GOLDEN ERA, Level 23: WIDE SEAT, Level 24: BAD KARMA, Level 25: CRASH BARRIER , Level 26: LIME GLASS , Level 27: SURF UP, Level 28: PENAL COLONY , Level 29: RELIEF ART, Level 30: TRIBAL DANCE , Level 31: SODA FOUNTAIN , Level 32: PARKING SPACE, Level 33: PIZZA DUDE , Level 34: CROW FLIES, Level 35: TILED ROOF, Level 36: SLATE MISSING, Level 37: OPENING TIME, Level 38: INNER PEACE, Level 39: BAD DOG, Level 40: SOUR BELLY, Level 41: LARGE MUG, Level 42: HALF A BET, Level 43: SING SING, Level 44: BROWN COW, Level 45: IRON HORSE, Level 46: WHITE MALE, Level 47: BOX OFFICE, Level 48: COURNY FUR, Level 49: ATOM CAT, Level 50: FREE WHEELING, Level 51: BUSH FIRE, Level 52: CAR BRA, Level 53: PORK PIES, Level 54: STORMY WHEATER, Level 55: STAGE COACH, Level 56: QUAY BORED, Level 57: SPLASH DOWN, Level 58: BUG POLITICS, Level 59: SHAKE SPEAR
Level 60: SCHOOL ZONE, Level 61: PINK MARBLE, Level 62: ROLLING PLAINS, Level 63: ICON DRIVE, Level 64: CARROT TOP, Level 65: QUILL PEN, Level 66: TUTTI FRUTTI, Level 67: PUBLIC ENEMY, Level 68: BIG END, Level 69: TAN PARLOR, Level 70: NEVER READY, Level 71: SHARK FANGS, Level 72: STOOL PIGEON, Level 73: PROM QUEEN, Level 74: RED LETTER, Level 75: CORN PONE, Level 76: BILGE PUMP, Level 77: SIXTY FOUR BIT, Level 78: HALF MAST, Level 79: WALKING BOSS, Level 80: SPACE TO LET

Vergnügungspark - Manager

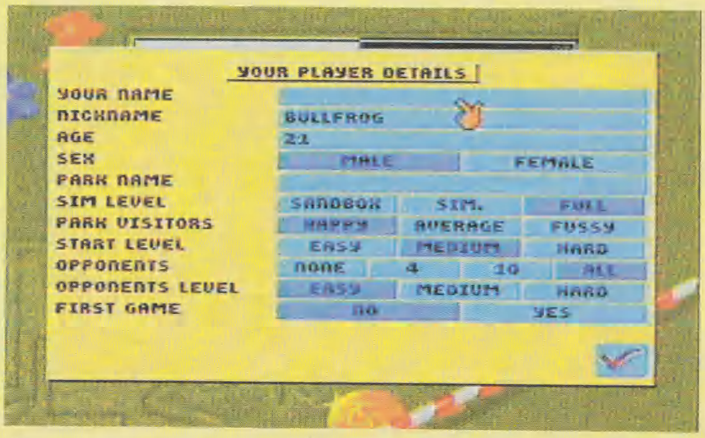
Für alle, denen der Heidepark zu klein, Euro-Disney zu weit weg und die heimische Kirmes geradezu lächerlich ist, für die hat Bullfrog die Lösung: Theme Park.
In Theme Park geht es darum, das Geld das einem die Tante vermacht hat, nicht zu verprassen, sondern sinnvoll anzulegen: Indem man nämlich den größten Vergnügungspark der Welt baut, und verwaltet. Es muß nicht nur die ganze zur Verfügung stehende Parkfläche mit Hamburgerbuden, Getränkeständen, Attraktionen und Shows zugebaut werden, es muß auch wieder etwas reinkommen, daß das Geld eben nicht den Bach runtergeht, indem man an der Börse handelt, Waren für die Shops nachbestellt und Leute eingestellt werden, damit der Park nicht verdreckt, nichts in die Luft fliegt, oder einfach die Besucher gelangweilt wieder gehen.
Hat man seinen Park erfolgreich geführt, kann er für teures Geld verkauft werden, und man kann in einem anderen Winkel der Welt wieder anfangen. Im Laufe der Spiel-Zeit muß Geld in die Forschung gesteckt werden, um neue, bessere Attraktionen zu bekommen, um mehr Läden bauen zu können, oder um die Angestellten zu trainieren.



Links unten der Manager-Helfer: Bildschirmtext und Handbuch vollständig in Englisch.

Im Laufe der Spiel-Zeit bessere Attraktionen, bessere Läden

Apropos Angestellte, bei denen heißt es höllisch aufpassen. Schlau wie sie sind, sind natürlich alle in Gewerkschaften organisiert und wollen alle naselang mehr Geld. (Wer nicht?, der Setzer) Kriegen sie keine Gehaltserhöhung, streiken sie natürlich und der Theme Park steht so gut wie still.
Das freut die Besucher natürlich nicht. An Denkblasen über deren Köpfen kann man ablesen, was gefällt und was nicht. Sie sind glücklich mit einem gelben Smily über dem Kopf, wird er rot und die Mundwinkel zeigen nach unten, wird der Park als schlecht beurteilt. Die Besucher-Denkblasen zeigen, ob sie sich über die Achterbahn freuen oder einfach nur hungrig sind.
Damit das Ganze nicht zu schwer für Anfänger wird, gibt es verschiedene Schwierigkeitsstufen, so daß man sich z.B. nicht mit Aktienkauf und -verkauf beschäftigen muß, oder das Warennachschub-Problem vom Computer übernommen wird.
Und zu guter Letzt gibt es noch einen Helfer auf dem Bildschirm der Euch über Neuigkeiten informiert und sagt, ob Eure Preise stimmen. - Leider alles nur in englisch.
Das Spiel hat eine Speicherfunktion, so daß abgespeichert werden kann. Allerdings nur, nachdem der Park verkauft wurde und nur jeweils zum Jahresende, wenn der Bilanzbericht und die Konkurrenten angezeigt werden. Abgespeichert wird nur das Geldkonto und die jeweiligen Länder, in denen gebaut wurde.



Das Start-Screen mit den Optionen: Die Starteingaben werden leider nicht mit abgespeichert.

Abgespeichert werden Geldkonto und Länder

Wer Sim-City gemocht hat, wird dieses Spiel lieben. Man kann nach Herzenlust seine eigenen Theme Park aufbauen und zugucken, wie die Leute sich freuen, verzweifelt das Klo suchen, oder wiedermal die schönste Achterbahn einen Brand hat und der Mechanic-man mit dem Schweißbrenner arbeitet.

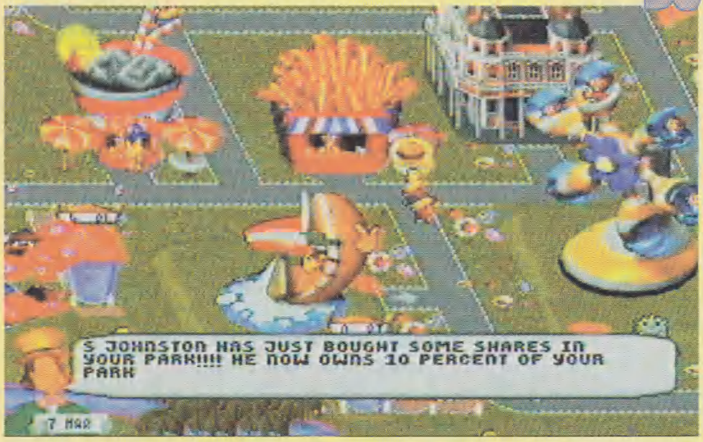


André

Genre: *Simulation*
Grafik: *70%*
Musik/FX: *55%*
Spielspaß: *70%*

Die Grafik ist gelungen und sehr niedlich gezeichnet. Wer einmal gesehen hat, wie ein kleines Mädchen in Tränen ausbricht, weil es keinen Teddybären gewonnen hat, wird nicht mehr davon loskommen. An einigen Stellen ist es ein wenig unübersichtlich, z.B., wenn sich zu viele Menschen an einem Ort tummeln. Man kann dannn die Denkblasen nicht mehr erkennen. Musik und SoundFX sind wie bei anderen Strategiespielen nichts Großartiges, vor allen Dingen, da Sie ersteinmal ausgeschaltet sind. Trotzdem kommt eine gute Atmosphäre auf, sobald der Park aufgebaut und viele Besucher anwesend sind.
Ein großes Manko ist leider das Abspeichern. Seinen Park zu verkaufen, nur um speichern zu können, ist doch sehr blöd gemacht. Ich will als Spieler doch alles behalten und irgendwann weiterbauen und nicht woanders wieder von null anfangen.

Das Wirtschaftliche ist anfangs etwas mühselig, doch je mehr Routine man darin bekommt, desto mehr Spaß macht das Handeln an der Börse, das Nachbestellen von Waren und das Aushandeln von Tarifen.
Fazit: Theme Park ist ein witzig-geniales Strategiespiel, bei dem der Dauerspaß ein wenig unter der mißlungenen Speicherfunktion leidet. Leider muß man mit der ausschließlich englischen Anleitung leben. (Allerdings wird es bald aus unserer Redaktion ein deutsches Handbuch zum Spiel geben.)



Interview mit dem Geschäftsführer der Fa. COSMO in Mönchengladbach

50.000 Konsolen bis Dezember?!

In diesen Tagen wurde ein Vertrag über den Vertrieb der Jaguar-Konsole neu unterschrieben. Die im Markt bereits gut eingeführte Firma COSMO wird künftig als Exclusiv-Dstributor den Vertrieb von Hard- und Software für den Jaguar übernehmen. Überraschend war die in der Händlerpresse angekündigte Größenordnung: 50.000 Konsolen sollen noch in diesem Jahr unter die Leute gebracht werden.
Es ist ein großes Wort angesichts der erst 10.000 verkauften Geräte und läßt aufhorchen. Aus diesem Grund sprach Lutz Widzgowski mit dem Geschäftsführer Herrn Schons.

?: Wie wollen Sie am Markt solche Zahlen realisieren? 50.000 Konsolen, das bedeutet zusätzlich auch ein Vielfaches an Modulen und anderem Zubehör.

!: 50.000 Konsolen 1995 bedeutet sicherlich ein starkes Engagement von unserer Seite. Diese Zahl ergibt sich nicht einfach so, sondern muß erarbeitet werden. Wir haben umfangreiche Recherchen durchgeführt, mit vielen wichtigen Kunden in diesem Markt gesprochen und waren deshalb in der Lage, diese Zahl zu planen. Natürlich muß das Marketing stimmen und es muß erreicht werden, daß man sich deutlich von Mitbewerbern abhebt.

?: Andere haben sich schon als Distributoren versucht und sind mit großen Träumen gestartet. Bald holte sie die Realität schmerzhaft ein. Ohne zusätzliche bundesweite Werbung von ATARI bleibt der Jaguar eine Konsole unter vielen. Die besonderen Qualitäten des Jaguar vermitteln sich nicht von selbst.

!: Vor unserer Entscheidung für das Jaguar-System haben wir uns sehr genau die Mitbewerbern angesehen; wir haben uns auch sehr genau angesehen, was bisher an Marketing-Maßnahmen gelaufen ist. Mit diesen Informationen war es uns möglich, ein Paket zu erstellen, welches uns gewährleistet, unsere Zahl zu erreichen.

?: Wie wollen Sie diesen allseits bekannten Mangel von ATARI angehen?

!: Das detaillierte strategische Marketing-Programm werden wir in den nächsten Tagen erarbeiten. Fest steht jedoch, daß wir für rund 800 strategisch wichtige Verkaufsstellen zuerst Präsentationsmöglichkeiten schaffen und in bestimmten Perioden durch zusätzliche Berater vor Ort bestücken - denn gerade hier ist es wichtig, dem User gegenüber ganz deutlich die Vorteile dieses Systems herauszuarbeiten. Darüberhinaus werden wir zur gleichen Zeit, gemeinsam mit ATARI, eine entsprechende Imagekampagne durchführen.

?: Wie sieht das künftig mit den Lieferterminen aus?

!: Wir haben zu der Thematik 'Liefertermin' Erfahrungswerte gesammelt, d. h. wir sind uns der Verantwortung gegenüber dem Handel vor Ort bewußt; wenn wir Liefertermine zusagen, müssen wir diese auch unbedingt einhalten.

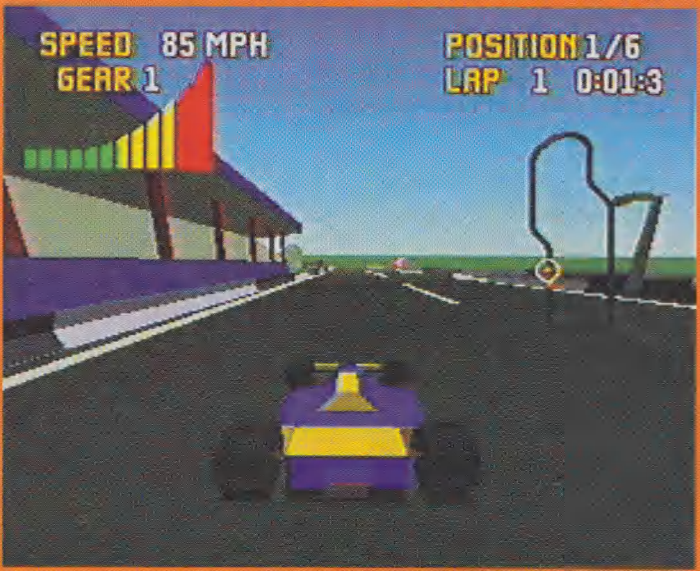
?: Wie werden die Preise für den Jaguar künftig aussehen? In den USA ist der Jaguar sehr viel günstiger zu bekommen. Das wissen unsere Leser.

!: Auch in Deutschland werden wir die Preissituation den Marktgegebenheiten anpassen; das bedeutet: das im Preis-Leistungsverhältnis günstigte System am Markt. In Zahlen: Konsolen ohne Spiel unter 400,- DM.

Nachgereicht:

TEST ZU CHECKERED FLAG

Der Namensvetter auf dem ATARI Lynx stellt eines der herausragenden Spiele für das Handheldsystem dar, die bis zum heutigen Tage erschienen sind. Besonders mit mehreren gleichgesinnten Lynx-Besitzern ließ das Game in kürzester Zeit richtige Formel 1- Atmosphäre aufkommen. Für die Umsetzung auf dem Jaguar zeichnete die Firma Rebellion verantwortlich, die durch das solide Alien vs. Predator von sich reden machte. Auf dem Jaguar ist Checkered Flag ähnlich geradlinig aufgebaut, wie die meisten Rennspiele auf dem Markt. So hält sich Atari glücklicherweise nicht lange mit der Einleitung auf, sondern erklärt dem ungeduldigen Spieler die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten des Optionsmenüs. Hier hat man die Möglichkeit, nicht nur Veränderungen der Reifenstruktur oder Spoilerposition an seinem PS-Boliden vorzunehmen, sondern kann sogar das Wetter im eigentlichen Rennen bestimmen. Der Turniermodus, in dem der Spieler eine komplette Saison auf allen Kursen gegen computergesteuerte Fahrer bestreiten kann, bietet hingegen nur eingeschränkte Einstellungsmöglichkeiten. Das freie Training ermöglicht es, eine von zehn verschiedenen Rennstrecken zu testen, um so im Kampf gegen die Uhr eine neue Bestzeit aufzustellen, die durch eine Speicheroption sogar nach dem Ausschalten des Jaguar-Gerätes erhalten bleibt. Im Rennen selber hat man die Möglichkeit, mit dem Zahlenblock des Joypads aus sechs verschiedenen Perspektiven zu wählen, was die Fahrt zum Teil erheblich vereinfachen kann. Nachdem der gespannte Spieler den ersten Schock der katastrophalen Anleitung überwunden hat , so ist er anfangs vom eigentlichen Spiel beeindruckt. Das Rennen selber präsentiert sich in einer guten Grafik, die sich sogar schnell und einigermaßen ruckfrei bewegt. Zumindest technisch haben die Vorzeigeprogrammierer aus dem Hause Rebellion die 64-Bit Maschine als eines der wenigen Entwicklungsteams wirklich im Griff. So weit, so gut, doch schon in der ersten Kurve des Rennens macht sich große Ernüchterung beim Spieler breit: Die Steuerung des Rennflitzers ist so übersensibel, daß ein beherztes Drücken des Joypads in eine Richtung den Wagen sofort ausbrechen läßt. Ein sicheres Fahren in den Kurven ist nur durch leichtes Antippen der Richtungstasten möglich, was zur Folge hat, daß nie ein richtiges Rennfeeling beim Spieler aufkommen kann. Im Turniermodus verhalten sich die gegnerischen Fahrer zudem höchst unlogisch. In den Kurven rasen die Computerwagen in Höchstgeschwindigkeit an einem vorbei, um sich auf den Geraden mit 50 Meilen (wirklich wahr!) überholen zu lassen. Trotz eines Dutzend Crashs während eines Rennens gelingt es dem Fahrer immer wieder, an die nur kurz enteilten Gegner heranzukommen, was den Schluß zuläßt, daß selbst die Programmierer mit einem unfallfreien Fahren des Spielers gar nicht rechnen. Zudem fehlt dem Programm der selbstverständliche Zweispielermodus, den praktisch alle anderen Konkurrenzprodukte im Fahrspielesektor vorweisen können.



Fazit: Atari präsentiert ein weiteres peinliches Werk auf dem Wege zu einem größeren Softwareangebot für ihren Jaguar. Der Käufer darf sich von der guten Grafik nicht täuschen lassen. Die verflixte Steuerung des Rennwagens und die dämlichen Computergegner reduzieren den Spielspaß gewaltig. Virtua Racing auf dem Mega Drive oder Stunt Race FX für das Super Nintendo bieten trotz der 16-Bit Hardware ein vielfaches mehr an Spielspaß. Schade eigentlich...... Bleibt zu hoffen, daß es andere Firmen besser machen.

Kurios: Auszüge aus der Anleitung zu Checkered Flag:

"Handhabung dieser Cartridge: Achten Sie darauf, daß Sie das Spiel nicht zu lange ununterbrochen spielen, sondern sich zwischen durch auch ausruhen..." *(Anm.: Muß wohl am Spiel liegen!!! Bei Risiken und Nebenwirkungen essen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker, Daniel)*
Einleitung/ Rückseite der Verpackung: "...Fahren Sie zur Zielflagge, am Steuer eines turbo-angetriebenen Rennwagens in echter 3D-Aktion. Wählen Sie einen aus 10 phantastischen Rennstrecken und betrachten Sie die Rennstrecken aus 6 verschiedenen Perspektiven. Verändern Sie die Eigenschaften des Rennwagens, oder verändern Sie sogar die Wetterbedingungen. Die Aktionen sind so mitreißend und realistisch, man das Gefühl hat, daß einem der Wind um die Ohren saußt, während man mit quietschenden Reifen und die Kurve jagt. Halten Sie Ihre feuchten Hände am Joypad.
Steuerung: Die Lenkung kontrollieren Sie mit einer kleinen Glocke *(Anm.: ???)* ... Wenn Sie den Joypad gedrückt halten, lenken Sie erst ein wenig, dann stärker, dann wieder weniger..."

(Anm: Die Rechtschreibfehler stammen nicht von mir, sondern vom Autor der Anleitung!)



Daniel

Genre: *Simulation*
Grafik: *70%*
Musik/FX: *65%*
Spielspaß: *80%*

Preisrätsel...

Bei unserem Kreuzworträtsel gibt es zu gewinnen:

1. Preis: Gutschein für ein Jaguar-Spiel nach Wahl
2. Preis: Eines der seltenen, originalen Jaguar T-Shirts mit dem Jaguar auf dem Sprung, originalem "Jaguar"-Schriftzug und ATARI-Logo
3-6. Preis: Je ein originales Baseball-Cap
8. Preis: Die Gürteltasche mit dem Jaguar-Schriftzug
7. Preis: Der Jaguar-Schreiber

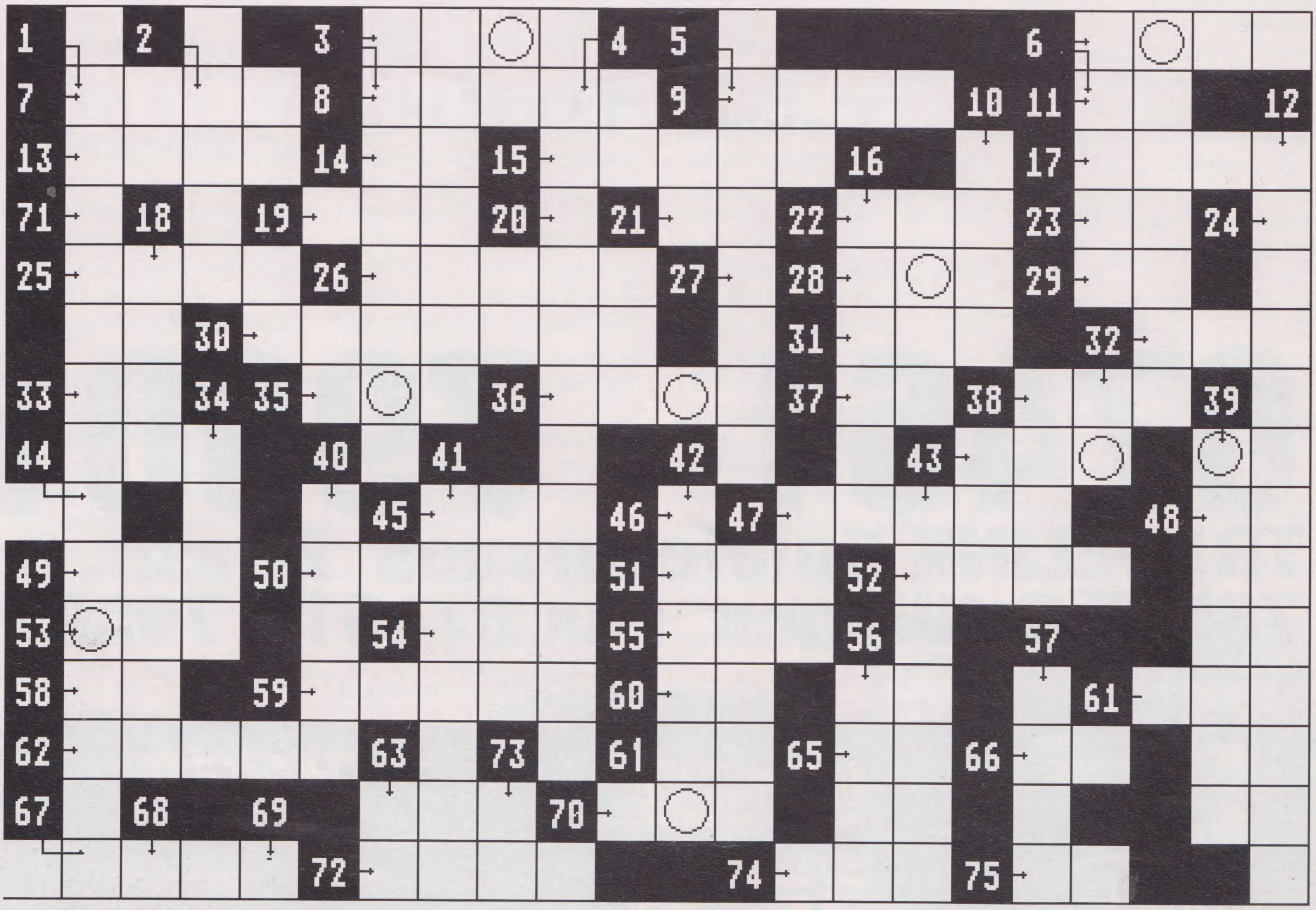
(Diese Gewinne stellte uns freundlicherweise die Firma JUST! Waren Vertrieb GmbH, Langenfeld, zur Verfügung.)

Senkrecht:

1. Sportgerät
2. Drehbewegung
3. Stadtteil von New York
4. Dompteur
5. Rebensorte
6. Rudel
10. Mus
12. Heimatregion des Rübezahl
16. Sprengsätze
18. steinztl. Wohnstelle
32. Teil. d. Bibel
34. Stadt in Holland
39. Autor v. Über den Gallischen Krieg
40. Ostseeheilbad
41. Mischling
42. Präriehund
43. berühmt. Astronom
56. römischer Gewaltherrscher
63. Fragewort
69. Anfang d. kyrril. Alphabets
73. Teil. d. Nestes

Waagerecht:

3. farbig
6. Vorratsbehälter
7. Kreuzinschrift
8. Strom
9. Teil d. Auges
11. int. Kennz. f. Schweiz
13. ehem. Name Thailands
14. engl. oder
15. Kindeskind
17. Körperbewuchs
19. kirchliches Bauwerk
20. Int. Kennz. Rumänien
21. Kennz. f. Remscheid
22. Maßeinheit f. Druck
23. Zeitrechnung
24. Int. Kennzeichen
25. Stengel
26. Heiligtum des Islams
27. römisch „fünfzig"
28. festliches Gedicht ohne Reim
29. Skatbegriff
30. Währung von Venezuela
31. Monatsname
32. Abk. f. Desoxyribonukleinsäure
33. persönl. Fürwort
35. engl. Tschüß
36. Schwung
37. Kennz. f. Bonn
38. Abk. für Militär. Abschirmdienst
43. Dienststelle
44. Kennz. f. Ingolstadt
45. Teil e. Wohnung
46. Kennz. f. Köln
47. Eisenverstrebung
48. Z.f. Silber
49. mohamedanischer Name Jesu
50. Konsolenhersteller
51. Körperteil
52. Hast
53. amerikanischer Männerkurzname
54. Strudel
55. Abk. f. bek. amer. Präsidenten
57. Video-Spiel
58. Vorsilbe zwei
59. Kleidertier
60. Strom in Sibierien
62. positiv geladene Elektrode
64. französisch du
65. Maß i. Rezepten
66. engl. an
67. Grußwort
68. Himmelsrichtung
70. Fett
71. Z. f. Kohlenstoff
72. lat. einst
74. Treffer beim Fußball
75. engl. Abk. Herr





Baseball-Caps, Gürteltasche, Schreiber und Abbildung vom T-Shirt-Aufdruck.

Das Lösungswort im Kreuzworträtsel ergibt sich, wenn die Buchstaben in den mit Kreis markierten Feldern richtig zusammengestellt werden.

Eine kleine Hilfe: Es handelt sich um einen Titel aus der mittlerweile doch ganz ansehnlichen Liste der kaufbaren Jaguar-Spiele.

Noch eine Hilfe: Der Titel ist neun Buchstaben lang. Auf eine Postkarte damit, das den lesbaren Absender nicht vergessen, bitte mit 80 Pfennig freimachen und ab die Post an die Redaktion.

Alle Einsendungen bitte an die Redaktion mit dem Stichwort "KWR" bis zum 04. Mai. ´95 (Datum des Poststempels): Jaguar-Redaktion, Stichwort KWR, Obere Karspüle 18, D- 37073 Göttingen.

...Und noch eine Preisfrage

Zu gewinnen gibt es einen JAGUAR-Lynx I mit Spiel.

Die Frage: In Ausgabe Nr. 2 unseres Magazins wurde die Anzeige eines Händlers versehentlich ohne Anschrift und Telefonummer abgedruckt. Welchem Händler wurde so mitgespielt? **Eine kleine Hilfe:** Der Jaguar-Händler ist ganz nahe bei Berlin. Den Namen des Händlers auf eine Postkarte schreiben und mit ein wenig Glück...

Alle Einsendungen bitte an die Redaktion mit dem Stichwort "Lynx" bis zum 04. Mai. ´95 (Datum des Poststempels): Jaguar-Redaktion, Stichwort Lynx, Obere Karspüle 18, D- 37073 Göttingen.

**Bei allen Gewinnspielen gilt: Der/die Gewinner/Gewinnerinnen werden in der nächsten Ausgabe benannt. Gewinne werden per Post zugestellt. Die Gewinne werden ermittelt aus den Zusendungen mit richtigen Lösungswort in der Reihenfolge des Eintreffens. Gehen mehrere richtige Lösungen ein als Gewinne vorhanden sind, entscheidet das Los. Die Teilnahme ist unabhängig von einem Abonnement oder einer Bestellung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Keine Gewähr bei Irrtum.**

Alles, was man wissen muß über... JAGUAR

Als Antwort bitte diese Seite heraustrennen, falten, in einen Sichtumschlag (mit 1 DM frankiert) stecken, ab die Post...

JAGUAR
Obere Karspüle 18
D- 37073 Göttingen

Exclusive Tests von allen Games. Nachrichten, Tips, Neuheiten, Technik und ein Blick auf die Konkurrenz, damit man weiß, was los ist bei der 64-bit High-End-Technik. Von Anfang an dabei, aus erster Hand informiert; schnell, kompetent und gründlich.

Die deutschen Bücher zu den JAGUAR Spielen von JAGUAR:

Ich bestelle folgende Spiel-Bücher:

Stück

__	Alien vs. Predator	15.00 DM
__	Cannon Fodder	12.50 DM
__	Syndicate	15.00 DM
__	Theme Park	15.00 DM

...Und andere sind in der Vorbereitung.

Jedes Spiel-Buch mit ausführlicher Anleitung, Spielstrategie, Lösungswegen, Übersichtskarten und den bekannten Cheats in DIN A 5 mit festem Umschlag, geheftet und zwischen 30 und 40 Seiten.
Alle Preis verstehen sich incl. Porto und Verpakkung.
Erhältlich für Abonnenten direkt von uns.
(Händler/Wiederverkäufer wenden sich bitte an die Firma JUST! Waren Vertrieb GmbH, Anschrift im Händlerverzeichnis)

Bitte bei allen Antworten ihre Anschrift nicht vergessen:

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ / Ort ______________________

Tel / Fax ______________________

____

Ort, Datum **Unterschrift** (Vor- und Nachname, unter 18 Jahre zusätzlich Unterschrift Elternteil/ Erziehungsberechtigte)

Ja, ich möchte ein Kurz-Abonnement von JAGUAR.
3 Ausgaben zu je 4,- DM plus 1 DM Portoanteil je Heft ab Nr.4.
Der Preis je Magazin bleibt bei 4,- DM, obwohl die nachfolgenden Magazine 4,80 DM kosten werden.
Das Abo wird nicht verlängert. Ich bezahle nach Eingang der Rechnung. Mein JAGUAR soll an folgende Anschrift gesandt werden:

____

Ort, Datum **Unterschrift** (Vor- und Nachname, unter 18 Jahre zusätzlich Unterschrift Elternteil/ Erziehungsberechtigte)

Mir wurde mitgeteilt: Dieses Abonnement läßt sich innerhalb 10 Tagen durch einfache Nachricht kündigen (Widerrufungsfrist)

____

Ort, Datum **Unterschrift**

Die kleinen schwarzen Kästen am Jaguar

Die Ausgänge an der Jaguar-Konsole sind nicht üppig. Zumindest das Miteinander von Jaguar zu Jaguar sollte fehlerfrei funktionieren. Dank DOOM wissen alle User, daß dem nicht so ist. Abhilfe wünschen sich viele schon länger. Gleich zwei Hardware-Erweiterungen sollen demnächst am Markt käuflich sein.

Seit langem schon angekündigt ist die CAT-Box von ICD, die, wie man hört, nach nur 1 1/2 Jahren Entwicklungszeit, tatsächlich als Muster bei ATARI eingetroffen sein soll. Originalton zur CAT-Box von ATARI-Cef Sam Tramiel, so wird berichtet: "Laßt mich damit in Ruhe!" -Das sei sein Kommentar über die Wartezeit, mit der der 1,xy-Mann-Betrieb "ICD" die Jaguar-Gemeinde im elektronischen Daten-Regen stehen läßt. Offizielle Mitteilung in den Netzwerken ist die Information, daß die CAT-Box seit dem 31. März 1995 ausgeliefert würde. Gesehen hat sie noch niemand im Handel.

Schneller war dagegen der deutsche Entwickler und Inhaber von CSCN-Europe, Carsten Nipkow, Köln. Seine Multibox belegt nicht einfach nur die Ausgänge, sie führt sie auch wieder frei nach außen, sodaß die Anschlüsse weiterhin nutzbar bleiben. Sein MULTI-BOX genannter kleiner schwarzer Kasten ist ein wahrer "Anschluß-Igel". Der für die Europäer wichtige SCART-Anschluß ist rausgeführt, es gibt einen regelbaren Verstärker für den Kopfhörer mit Bass-System. Ein weiterer Verstärker sorgt dafür, das die MULTI-LINK-Eigenschaften der Box auch bei mehr als 1 (!) Kilometer-Datenleitung immer noch einwandfrei funktioniert und das auch mit einer Multilinkfunktion (*Sowas haben wir uns von der deutschen TELEKOM schon immer gewünscht, der Setzer*). Jetzt läßt sich ein RGB-Monitor einfach anschließen und eine Fehlerkorrektur soll dafür sorgen, daß DOOM nicht mehr abstürzt.

In der nächsten Ausgabe werden wir der MULTI-BOX einen Praxistest unterziehen.

Hier noch die Daten aus der Pressemitteilung:
- RGB
- Scart Anschluß
- Composit Video
- JagLink Funktion (mit Fehlerbereinigung)
- 2 Cinch Stecker für die Stereoanlage
- Verstärker mit eingebautem Controler für bis 1 km Datenübertragung
- Durchgeschleifter DSP Port
- Upgrade-Möglichkeit für spätere Erweiterungen
- Kopfhörer-Ausgang mit Lautstärkergler, eingebautem Verstärker und SuperBass!

Die Lieferung erfolgt in schwarzem Gehäuse, zusammen mit einer dreisprachigen Anleitung und 1jähriger Garantie, sowie einer Hotline-Betreuung für Händler und Endkunden.

Der Vertrieb für Europa wird von der Firma JUST! Waren Vertrieb GmbH, Langenfeld, durchgeführt und beginnt voraussichtlich Ende April/ Anfang Mai.

Neues zu AIRCARS

Zum Testbericht über AIRCARS ist nachzutragen: ATARI hat nach einer ersten Sichtung des Entwicklermoduls, daß der Redaktion eben so zum Test vorlag, die Lizenz für das Spiel zurückgezogen. AIRCARS muß noch einmal überarbeitet werden. Damit wurde unser Test im nachhinein bestätigt. Allerdings könnte sich der Spielspaß für den Multiplayer-Modus deutlich erhöhen und wir hoffen demnächst eine deutlich verbesserte Version zu testen.

Jaguar billiger

Nachdem sich schon einige Grauimporteure in Deutschland tummeln und endlich ein von ATARI benannter Distributor, -LHS-COSMO, Möchengladbach-siehe unser Interview, mit derzeit 10.000 Konsolen auf den deutschen Markt drängt, kündigen sich weitere Preiskämpfe an.

Wahrscheinlich wird es der Konsole zum Durchbruch auf dem Konsolenmarkt verhelfen, denn so günstig wie der JAGUAR wird in absehbarer Zeit keine Konsole aus Fernost werden.

Das angekündigte CD-ROM wird für unter 350,- DM im Laden stehen, wenn auch ohne VLM und MPEG (beides mit Option vorbereitet)

ACCLAIM puscht AKTIEN-KURS von ATARI

Eine gelungene Oster-Überraschung ist die Nachricht, daß die Firma ACCLAIM künftig für den Jaguar Spiele entwickeln wird. Damit ist erstmalig einer der ganz großen unter den Software-Schmieden als Jaguar-Entwickler lizensiert. Das kann der Firma ATARI notwendigen Auftrieb verschaffen, nachdem die Aktienkurse von ATARI in den Keller fielen. - Sam Tramiel hatte das Geld aus dem SEGA-Deal nicht an seine Firma ATARI fließen lassen, sondern kurzerhand anderweitig ausgegeben.

Die Weste kommt

Für eine gute Virtual Riality-Wahrnehnung braucht man nicht nur einen VR-Helm. Der ist bei ATARI in der Entwicklung und soll mehr können, als nur Bilder vor den Augen zeigen.

Zu einem guten Combat wird es in wenigen Wochen eine Weste geben, die dem Jaguar-Spieler ein echtes Treffergefühl auf Brust und Rücken vermittelt.

Für dieses lizensierte Produkt wird die Firma CSCN-Europa, Carsten Nipkow, Köln, verantwortlich zeichnen. Die europaweite Distribution übernimmt auch hier die Firma JUST! Waren Vertrieb GmbH (siehe Händlerverzeichnis).

Der Ladenpreis wird voraussichtlich bei rund 250,- DM liegen.

Der COM-JAG kommt ´96

Überall wurde der COM-JAG als Jaguar 2 vorgestellt. Weit gefehlt.

Es handelt sich lediglich um eine Gehäusevariante, in der das CD-ROM-Laufwerk inegriert wurde. Technisch soll es keine Änderungen geben. Das neue Gehäuse ist für den Frühsommer 1996 zu erwarten und wird wahrscheinlich etwas günstiger im Preis sein, als die beiden getrennten Einheiten.



Wedler Datentechnik
GmbH Computer- und
Dienstleistungs Center
Kaitzerstr. 82
01187
Dresden
Tel: 0351-4718865
Fax: -4719652

Video und Game
Straße: Prenzlauer Berg /
Hans-Otto-Str. 28
10407
Berlin
Tel: 030-4213767

DATAPLAY GmbH
Bundesallee 25
10717
Berlin
Tel: 030-8619161
Fax: 8613315

Computersysteme Gobernatz
Gobernatz
Hoher Steinweg 7
14513
Teltow
Tel. / Fax: 03328-470723

Tausend Töpfe Kertscher
& Co, Rundfunkabtlg.
Lange Reihe 106
20099
Hamburg
Tel. / Fax: 040-248440144

Flashpoint
Hauptstr. 80
23845
Oering
Tel: 04535-2222
Fax: -2224

Layout-Service-Kiel
Eckenförder Str. 83
24116
Kiel
Tel: 0431-180966-75
Fax: 0431-17080

Computer & Service
Reinke
GmbH i.G.
Knooper Weg 111
24118
Kiel
Tel: 0431-570030
Fax: -5700390

Software Service Seidel
Gross Kielstein 6-8
24118
Kiel
Tel: 0431-241247
Fax: -245230

Hinsch & Partner
Rethfelderstr. 52
25337
Elmshorn
Tel: 04121-77-54
Fax: -77054

T.U.M.
Hauptstr. 67
26188
Edewecht
Tel.: 04405-6809
Fax: 228

WBW-Service
Osterfeuerbergstr. 38
28219
Bremen
Tel: 0421-3968620
Fax: -3967221

Digital Data Deicke
Nordring 9
30163
Hannover
Tel: 0511-637054
Fax: -6728930

Jakubzik Computer-Design
Schaumburgstr. 22
30169
Hannover
Tel: 0511-2717649
Fax: -2717649

WOMM Video-Game-Store
Ritterpassage L10
31785
Hameln
Tel: 05151-959711
Fax: -959711

Reitmaier Musikelektronik
Parkstraße 9
34317
Habichtswald
Tel: 05606-9812
Fax: -6646

ABCM Software
Am Krekel 47
35039
Marburg
Tel: 06421-13012
Fax: -14012

Steinbach
Postfach 1209
35317
Laubach
Tel: 06405-1843
Fax: -4251

ViCo Multimedia GmbH
Jüdenstr. 10
37073
Göttingen
Tel: 0551-541471
Fax: -541471

Multi-Media-Vertrieb
Bahnhofstr. 19
37441
Bad Sachsa
Tel: 05523-8679
Fax: -8679

Dickers Datentechnik
Wacholderweg 4
38159
Vechelde
Tel. und Fax: 05302-5692

Werner Wohlfahrtstätter
Irenenstr. 76c
40468
Düsseldorf-Unterrath
Tel: 0211-429876
Fax: -429876

WarenVertrieb GmbH
Nur für Wiederverkäufer
Nordstr. 18
40764
Langenfeld
Tel: 02173-22025
Fax: -22027

Ohst Software
Nelkenstr. 2
41363
Jüchen-Hochneukirch
Tel: 02164-7898
Fax: -7541

Delta Labs Software
Brillerstr. 40
42105
Wuppertal
Tel: 0202-308307
Fax: -308307

Dynatex GmbH
Brückstr. 42-44
44135
Dortmund
Tel: 0231-573233
Fax: -521553

MCS Midi &
Computer Systeme
Baroper Bahnhof Str. 53
Dortmund/Barop
Tel: 0231-759283
Fax: -750455

Hard & Soft
Obere Münsterstr.
33-35
44575
Castrop-Rauxel
Tel: 02305-18014-16
Fax: -32463

Paradize Software
Hagenstr. 38
45894
Gelsenkirchen
Tel: 0209-349784
Fax: -349785

arJay-Games
Ebertstr. 2
50668
Köln
Tel.: 0221-121067
Fax: 125676

Michael Nolte
Vasters Str. 10
50825
Köln
Tel: 0221-558269
Fax: -5504629

Catch Computer
Hirschgraben 27
52062
Aachen
Tel.: 0241- 406513
Fax: -406514

CSE Computer
52355
Düren
Tel: 02421-67783

MEGASOFT
Hugo-Haelschner-Str. 3
53129
Bonn-Kessenich
Tel: 0228-230670
Fax: -530888

EU-SOFT
Josefstr. 11
53879
Euskirchen
Tel: 02251-73831
Fax: -52689

Maresch & Breisch
Heimersheimerstr. 24
55234
Albing
Tel: 06731-45746

WolfSoft
Schulstraße 3
56566
Neuwied
Tel: 02622-83517
Fax: -83583

Axel Böckem
Computer + Textsysteme
Eilper Str. 29
58091
Hagen
Tel: 02331-73490
Fax: -77664

A Little Bit Soft
Massenerstr. 25
9423
Unna
Tel: 02303-238080
Fax: -238080

Eickmann Computer
In der Römerstadt 259
60488
Frankfurt a.M.
Tel: 069-763409
Fax: -768197-1

Auf Wunsch drucken wir auch Ihr Firmen-Logo

Mantis Computer
BTX*2323191*
Heimatstr. 8
63571
Gelnhausen
Tel: 06051-61337
Fax: -66949

Fischer Computer Systeme
Goethestr. 7
64407
Fränkisch-Crumbach
Tel: 06164-4601
Fax: -3748

Synthesizer Studio
Jakob GmbH
65232
Taunusstein-Neuhof
Tel.: 06128-73052
Fax: -73053

Future World
H. Jung Versand
Fliederstr. 9
66773
Schwalbach
Tel: 06834-55594
Fax: -55927

Prinz-Medienvertrieb GmbH
T 1,1-3
68161
Mannheim
Tel: 0621-1077182
Fax: -103004

H3 Systems
Nur Händleranfragen
Häusserstr.44
69115
Heidelberg
Tel: 06221-164031
Fax: -184541

O.I.T. Order in Time
Silberburgstr. 171
70178
Stuttgart (S-Feuersee)
Tel: 0711-616485
Fax: -613807

Walliser & Co. KG
Marktstr. 48
70372
Stuttgart
Tel: 0711-567143
Fax: -567154

Erhardt Bürowelt
Kleinoberfeldstr. 7
76135
Karlsruhe
Tel: 0721-9878-0
Fax: -9878-350

TKC Thomas
Kobert Computer
Blarerstr. 31
78462
Konstanz
Tel: 07531-20269
Fax: -27564

MEGA STAR
Schaffhauserstr. 55
79713
Bad Säckingen
Tel: 07761-59742
Fax: -57014

Gametron GmbH
Häberlstraße 26
80337
München
Tel: 089-5438088
Fax: -534254

Playcom GmbH-Cybersoft
Leibnitzstr. 30
80686
München
Tel: 089-5460300
Fax: -5460919

GALAXY
Plexus GmbH
Plingauserstr. 26
81369
München
Tel: 089-7605151
Fax: -7470689

Gnadenlos Elektronik
Vertriebs GmbH
Orleons Str. 63
81667
München
Tel: 089-4802913
Fax: -488074

Münzenloher GmbH
Tölzerstr. 5
83607
Holzkirchen
Tel: 08024-1814
Fax: -49079

MX-Soft und MX-Design
Ochsenmühlstr. 11
85049
Ingolstadt-Friedrichshofen
Tel: 0841-490660
Fax: -4906620

AG Computer Technik
Gehringer
Schnaidweg 1
87700
Memmingen
Tel: 08331-86373
Fax: -86346

PD-Service
Rees & Gabler
Hauptstr. 56
87764
Legau
Tel: 08330-623
Fax: 1382

Computer Handel
Oliver Lipke
Uhlandstr. 37
88255
Baienfurt
Tel: 0751-553850
Fax: -930050

Akzente Computer
& Werbedesign
Frauenstr. 40
89073
Ulm
Tel: 0731- 22551
Fax: -9217612

Games Garden
Karl Grillenbergerstr. 16
90402
Nürnberg
Tel: 0911-2448725

T.S. Datensysteme
Danielstr. 45
90429
Nürnberg
Tel: 0911-288286
Fax: -268973

Games Garden
Nürnbergerstr. 26
90762
Fürth
Tel: 0911-7418185
Fax: -7418285

Spielraum
Wöhrstr. 17
91054
Erlangen
Tel: 09131-205093
Fax: -205083

Games Garden
Martin-Luther-Platz 2
91054
Erlangen
Tel: 09131-201079

SympaTEC
Im Gewerbepark D13
93059
Regensburg
Tel: 0941-43454
Fax: -43576

Gross Elektronic
Gartenweg 4
94133
Röhrnbach
Tel: 08582-1599
Fax: -8625

Technisches Kaufhaus
Lorenzstr. 30
95028
Hof
Tel: 09281-84823
Fax: -84823

Cyberspace Videogames
Hohenzollernring
95445
Bayreuth
Tel: 0921-511811

Markert Computer
Eichholzweg 11
97922
Lauda
Tel: 09343-3854
Fax: 58411

Beach Games
Am Brenner 3
97941
Tauberbischofsheim
Tel: 09341-3121
Fax: -3121

World of Illusion, Fachh.
für Video- und Computerspiele
Steinweg 17-18
98527
Suhl
Tel: 03681-22189
Fax: -22189

Wehsner Gesellschaft m.b.H.
für A: 0222-
Paniglgasse 18-20
A-1040
Wien
Tel: 0043-1-5057808
Fax: -4960

Albatross Versand
Steindorf 203
A-5204
Stafwalchen
Tel: 0043-6215-733322

Hier erhalten Sie das *Jaguar*-Magazin

Multimedia - die Zukunft hat einen Namen?

Was..? Multimedia..? Ja hab' ich schon gehört. Irgendwas mit allen Medien zusammen?
- So, oder ganz ähnlich sieht ein Frage-/ Antwortdialog aus, wenn die konkrete Frage gestellt wird, was Multimedia sei.

Üblicherweise antwortet die technische Seite mit Daten über Übertragungsraten und Grafikausgabequalität.

Eine andere Seite stellt sich dem Game-User viel dringender: Was auch immer an technischen Entwicklungen am elektronischen Markt kaufbar sein wird - welche Bedeutung hat das für die Zukunft der elektronischen Spiele? -Bringt Multimedia eine virtuelle Welt, so schön und aufregend, daß man gar nicht mehr von ihr weg will?

Antworten finden sich in allen Computerzeitschriften, in Tageszeitungen und Magazinen. Sie sind, wenn ich es zusammenfassen kann, zumeist Definitionsversuche mit deftigen Versprechungen auf eine hoch gepriesene, ganz bestimmt "wunderbare" elektronische Zukunft.

Multimedia ist jedoch nichts mehr und nichts weniger als eine gigantische Luftblase, vollgestopft mit den Versprechungen von Anbietern über das kommende Zeitalter. Banal, das man noch vor zwanzig Jahren das Zeitalter der Liebe im Sternzeichen des Wassermann ausrufen wollte, obwohl sich die 6000er- und 8000er-Prozessoren bereits anschickten die erste und zweite Welt zu erobern. Viel realistischer stellt sich die immer schnellere Entwicklung in der Computertechnik dar, meint man allgemein.

Das ist ein Denkfehler, den der Markt wird kontrolliert von denjenigen, die ihre Geschäftsentscheidungen allein mit der Bilanz in der Hand treffen. Das Beispiel: Seit mehr als 10 Jahren behauptet sich ein elektronisches Fossil am Markt, der PC, von wirklicher Entwicklung keine Spur. Und gegen alle Werbung muß festgestellt werden, daß die "Entwicklung" beim PC nicht darüber hinwegtäuschen kann, das es sich lediglich um kosmetische Korrekturen handelt, die einem 8-Bit-Grundkonzept doch noch zu 32-Bit-Langworten verhelfen wird, wenn denn "Windows '95" nicht in Wirklichkeit "'96" heißt. Aber mit welchen Krücken? Wer in einem vor 2 Jahren sündhaft teuren 486er-PC heute ein CD-ROM nachrüsten will, dem wird so mancher Baustein auf dem Motherboard querliegen. Der namhafte Hersteller Peacock beispielsweise tauscht selbstverständlich diese Motherboards kostenlos aus, und andere Anbieter für den Bussiness-Bereich tun das auch. Die Discounter interessiert das jedoch nicht. Also mal wieder ein Weg mit Hindernissen für den Bereich „Zuhause". Von langsamen, überforderten Grafikkarten und nicht kompatiblen Soundkarten kann eh schon jeder sein Leid klagen.

Für die Konsolen-Nutzer sieht das etwas anders aus. (Obwohl ich auch zugeben will, daß ein 8-Bit-Handheld nicht das Gelbe vom Ei ist.) Geht gerade jetzt die Entwicklung der Konsolen so schnell weiter, daß man fast schon der Neukauf herauszögern will, um nicht eventuell zwei Wochen später doch noch die Super-High-Tech-Konsole zum Super-Sonder-Discount-Preis ergattern zu können, mit allen Features versteht sich...?

Aber was sind "alle Features"? Da wird endlich etwas greifbares vom Multi-Media-Himmel sichtbar: die Käuferstimme. Die Phantasie der Käufer wird von anderen bestimmt, von den Medienproduzenten des elektronischen Marktes mit ihren Werbebotschaften.

Sega und Atari waren schon in der Frühzeit der Computerspiele Namen von Herstellern für Konsolen. Sie haben es bis in unsere Zeit geschafft zu überleben. Es lohnt sich eben. Der Markt allein in Deutschland hat gigantische Dimensionen. 1993 wurden immerhin 1,5 Milliarden Mark mit Hard- und Software umgesetzt. (In den ganzen USA waren es 7 Milliarden.) Da bleibt genügend Geld für Werbung. Diese Werbung sagt uns zur Zeit immer auf ein Neues: "Demnächst, demnächst, demnächst... Ihre Wünsche werden demnächst alle berücksichtigt!"-Die Antwort der Hersteller auf die Käuferstimme ist eben nichts weiter als die Botschaft der Werbung.

Auch die demnächst" Wunderkonsole" Playstation ist durch die Abwesenheit vom Markt besonders im Blickfeld des Interesses. Wer sich dann tatsächlich zu einem überhöhten Preis einen Grauimport ins Haus, oder wie wir in die Redaktion, holt, wird feststellen, daß der Hersteller Sony ebenso wie die anderen mit Wasser kocht, wenn es auch, zugegeben, sehr, sehr heiß ist!

Die "Playstation" ist mein Beispiel für die Phantasie mit Multimedia. Ursprünglich als reine CD-ROM-Entwicklung von Sony für Nintendo's Konsolen vorgesehen, starb das Projekt für Sony. Man baute um das CD-ROM herum einen Computer für die 3D-Bildschirm-Welt und nannte das Ganze Playstation.

Im Dschungel der Hardware-Facts interessieren den Anwender eigentlich nur die Ergebnisse. Es ist doch einerlei ob 32 oder 64 Bit oder paralell geschaltete Chips, spezielle Custom-Chips oder sonstwas auf dem Papier stehen, wenn die Software-Ergebnisse vermuten lassen, das die Programmierer einen großen Bogen um diese Technik machen.

Der Jaguar leidet bei fast allen Spielen unter diesen "Sparmaßnahmen". Einige Programmier-Crews sind wohl der Meinung gewesen, daß es gar nicht auffällt, wenn man statt des RISC-Prozessors eben nur den 68000er die Arbeit machen läßt. Zumindest vereinfacht es die Umsetzung von 16-Bit-Spielen auf den Jaguar ungemein, und ist deutlich billiger! (Über die Ergebnisse im Softwarebereich haben wir mit unserem Schwerpunkt-Bericht mit dem Vergleichtstest genau dieses Denken aufgenommen.)

Daneben aber stehen immer noch die Wünsche der Käufer.

Mittlerweile kommen gute Spiele ohne den Massenspeicher CD-ROM nicht mehr aus. Mehr Arbeitsspeicher und ein Modul zum Abspeichern von Spielständen wären auch nicht schlecht. Auf der CD beliebig zu speichern ist technisch längst machbar. Allerdings sind die wiederbespielbaren CD's wegen weltweiter rechtlicher Probleme (Copyright und Kopierunwesen) noch nicht auf dem Markt.

Der Mehrspielermodus wird von vielen gewünscht. Okay. Nur, wer stellt beispielsweise vier Jaguar und vier Fernseher (!) mit der in kürze lieferbaren Multibox zusammen? Ich sehe die Leute schon mit dem Fernseher "in der Hand" zu ihrem Nachbarn laufen. (Vielleicht könnte da der Lynx als individueller Bildschirm aushelfen?) Was allerdings über allen Details steht ist die Gemeinsamkeit des Mediums. Videosequenzen per MPEG einladen und zugleich für alle Systeme nutzbar zu sein, das wäre doch etwas.

Damit kann beantwortet werden, was Multimedia eigentlich wäre: das Zusammenführen von unterschiedlichen Medien auf einen gemeinsamen Nenner: das Bit.

Egal ob Stand-Bild, Filmsequenz, Videosignal, Grafik, Text oder Sound, alles wäre auf ein Bit reduziert und kann nun mit einem Gerät verwertet werden, oder auf andere Geräte übertragen werden.

Damit würde die Hardware noch beliebiger, eben austauschbarer. Allein die Software entscheidet künftig über das Kaufverhalten. Damit die zukünftigen Käufer heute das richtige kaufen im Sinne der großen Anbieter, werden die Kaufwünsche so hochgepuscht, daß selbst die besten Geräte am Markt noch hinter diesen Wünschen hinterherhinken.

In diesem Rennen um die Werbung für das beste Gerät werden diejenigen Firmen vom Markt verschwinden, die sich den kleinsten Fehler leisten bei der Behauptung, sie sein bestens für die Zukunft gerüstet. Der Jaguar könnte mit dem CD-ROM bestens gerüstet sein, denn MPEG 2 und CDi sind auf der Raubkatze technisch allemal realisierbar.

Trotzdem, echtes Multimedia findet bisher nur in den Köpfen statt und beflügeln die Phantasie auf prächtige Umsätze bei Anbietern und Händler, und auf neue, elektronische Potentiale bei den Anwendern. Die Systeme sind allemal noch nicht auf dem Stand, das sie alle Medien gleichberechtigt ein- und auslesen könnten.

Irgendwie schade, wenn man aus den Höhen des zukunftsbunten Schwebens auf den Boden der realen Gegenwart zurückfällt.

Lutz Widzgowski

Ein Club stellt sich vor:

Internationaler Lynx-Jaguar Club

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe schon auf einen bundesdeutschen Jaguar-Club aufmerksam machen konnten, kommt nun ein in Linz, Österrreich, beheimateter Club zu Wort.

Der Internationale Lynx-Jaguar Club wurde im Februar 1992 gegründet und ist somit der älteste deutschsprachige Club, der sich mit dem beiden Atari Konsolen beschäftigt. Wurde am Anfang nur über den Lynx berichtet, so wurde nach Erscheinen der ersten Gerüchte über den Jaguar auch sofort über diese Konsole berichtet. Im Club befinden sich Mitglieder aus dem ganzem deutschsprachigen Raum.

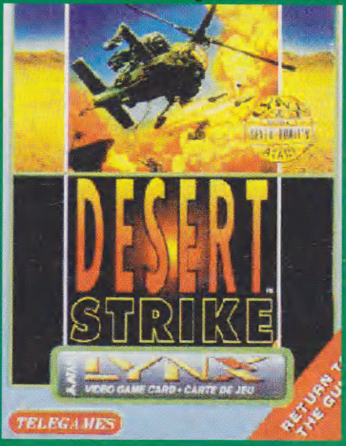
Natürlich bietet der Club seinen Mitgliedern eine Reihe von Vorteilen. Eine alle zwei Monate erscheinende Klubzeitschrift mit Tests von Modulen, News, Lösungshilfen und anderem, Komplettlösungen zu fast allen Modulen, Lynx und Jaguar (auch als Diskette erhältlich), Lynx T-Shirt, und das bis jetzt nicht im Handel erhältliche Lynx T-Tris Modul, internationale Kontakte (USA, GB, D), einen Tauschbasar, Clubausweis, Reparaturhilfe bei kleineren Problemen und günstige Moduleinkaufmöglichkeit durch Sammelbestellungen.

Kontaktadresse:
Ernst Fürthaller
Bischofstr. 11
A-4020 Linz,
Österreich
Tel.+Fax: (aus
D: 0043, ohne Null

Testbericht:

DESERT STRIKE

Ein sehr interessantes Action-Strategiespiel liegt mir hier zum Testen vor.
Desert Strike. Thematisch an den Golfkrieg ("Desert Strom") angelehnt, steuert der Spieler einen AH-64 Kampfhelikopter um dem bösen Diktator das Handwerk zu legen.
Am Anfang hatte ich gewisse Schwierigkeiten, von dem Titelscreen wegzukommen. Zum Schluß schließlich drückte ich die Pause-Taste(!) um weiterzukommen...
Nach dem Titelscreen könnt Ihr Euch einen Co-Piloten aussuchen, der die Waffen sowie die Seilwinde übernimmt. Waffen (drei stehen zur Verfügung) sind zum Zerstören des feindlichen Kriegsgerätes da, mit der Seilwinde können Sprit, abgestürzte Piloten, Munition und Ersatzteile aufgenommen werden. Die Wahl des Co-Piloten ist sehr entscheidend für den Schwierigkeitsgrad des Spieles. Einige Piloten sind nicht verfügbar - sie müssen erst gerettet werden.
Nach einem kurzen Missionsbriefing, in dem die Ziele genau erklärt werden, geht es dann an den Start. Euer Hellkopter hebt, von einer nahe an der Küste stationierten Fregatte ab und nach kurzem Flug Richtung Osten erreicht Ihr den Strand. In der ersten von vier Missionen gilt es, feindliche Radaranlagen zu zer-



stören, die Stomversorgung auszuschalten, Flughäfen zu bombardieren, das Kommandozentrum anzugreifen, sowie einen Agenten zu retten. Ganz schön stressig der Job als Kampfpilot, gell?
Eine genaue Planung der Flugroute ist sehr wichtig, müssen doch Munitionsbehälter und Tank zwischen den einzelnen Zielen möglichst ökonomisch aufgefüllt werden, je nachdem, wieviel Munition verfügbar ist, sollten zuerst die "Bewacher" ausgeschaltet werden, dann die eigentlichen Ziele.
Das Aufsammeln abgestürzter Piloten zahlt sich aus, gibt es doch für jeden am Strand abgesetzten Piloten ein paar Reparaturen, die die Panzerung gegen feindliches Feuer wieder erhöhen.
Die Anleitung ist in dieser Hinsicht sehr gut gelungen und unterstützt den Spieler mit einer wahren Flut an taktischen Hinweisen. Auch finden sich dort reichlich Informationen zu den verschiedenen Waffensystemen des Feindes. Vor jedem allzu detailreichen Abschnitt wird gewarnt.
Allerdings ist alles in Eng-



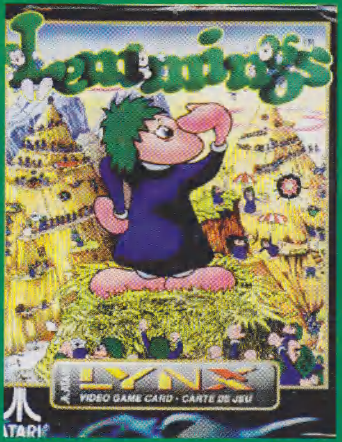
lisch gehalten. Vielleicht wäre die Anleitung bei einer Vier-Sprachen Übersetzung zu umfangreich geworden. Sollte also jemand Schwierigkeiten haben, kann er sich bei Ernst melden, der dann gerne weiterhilft. Bei besonders großem Interesse wird der Club eine deutsche Übersetzung anfertigen.
Desert Strike ist für alle "Halb-Strategen" zu empfehlen, die ein gehöriges Maß an Action zu schätzen wissen.
Reine Action-Fanatiker werden mit zuviel Strategie "belästigt", für sie könnte sich das Modul als Fehlgriff erweisen.
Kleiner Tip am Rande: Es sind ein paar Versuche notwendig, bis man sich mit dem Modul und seiner Steuerung angefreundet und erste Erfolgserlebnisse hat - nur nicht aufgeben-, immerhin muß die Welt gerettet werden.

Grafik: 80%
Sound: 60%
SoundFX: 65%
Motivation: 80%
Comlynx: Nein

Testbericht:

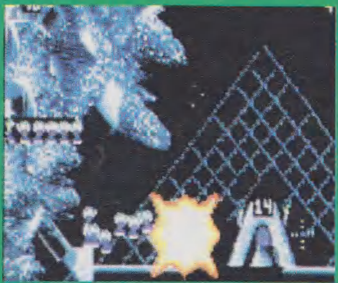
Lemmings on the Lynx!

Wie schreibt man einen Test über ein Spiel, daß schon jeder kennt?
Ich kann mir nicht vorstellen, daß es noch irgend jemanden gibt, der nicht eine der unzähligen Computer- und Videospielversionen von Lemmings gespielt hat. Nun ist das Kultspiel endlich auch für das Lynx zu haben.



Und eines gleich vorweg: Es ist eines der besten Spiele, die momentan für das Lynx zu haben sind. Nach wie vor muß der Spieler Lemminge von einem Startpunkt zum Ziel zu bringen. Dazu kann er verschiedene Aufgaben an die kleinen Nager delegieren. Die Lemminge können klettern, ein Taschentuch als Fallschirm verwenden, explodieren, andere Lemminge abblocken und zur Umkehr zwingen, Brücken bauen, seitwärts graben, senkrecht sowie schräg nach unten graben.
Das Spiel ist in vier Schwierigkeitsstufen zu je 30 Level unterteilt. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam aber sicher an; die erste Stufe ("Fun") ist prima, um sich an

die Steuerung zu gewöhnen und um Zeit für Begeisterung über das gelungene Spiel zu haben. Jeder Level hat einen zehnstelligen Code. Im Gegensatz zur Computerfassung macht der Code allerdings "Sinn" (z.B. When you see), so daß es kein großes Problem ist, sich den Code für das letzte Level zu merken.



So, jetzt habe ich aber meine Begeisterung lang genug zurückgehalten! Angefangen von dem kurzen Intro, über die 17 Musikstücke bis hin zur Sprachausgabe (Oh No! - muß ich mehr sagen?) und dem Quietschen der Türe, durch die die Lemminge in das Level hineinpurzeln, ist einfach alles da. Die Qualität des Sounds ist, meiner Meingung nach, einzigartig auf dem Lynx. Endlich ein Spiel, bei dem man auch die Kopfhörer gerne verwendet - ohne den Sound mit Option 2 abzuschalten. Die Grafik ist auch sehr gut gelungen.
Verschiedene Hintergrundanimationen (Flammen, Lava, Wasser, Fallen,...) runden das Erscheinungsbild eines jeden Levels ab. Alles ist hier sehr gut erkennbar, die Lemminge sind niedlich animiert.
Das Steuerkreuz des Lynx ist zwar keine Maus, trotzdem lassen sich die grünhaarigen Viecher sehr gut damit steuern. Das ist vor allem dank folgender Punkte realisiert worden: Der gesamte Screen "gehört" dem Level. Scrollen und auch schnelles Scrollen (A-Taste gedrückt halten!) ist ohne Probleme möglich. Mit der B-Taste wird in ein Auswahlmenü umgeschaltet. Dort stehen alle Optionen (Graben, usw. siehe oben) zur Verfügung. Einfach den Cursor über eine Funktion bewegen (wird animiert dargestellt), B-Taste drücken und schon kann ein Lemming mit der A-Taste dazu bewegt werden, eine Brücke zu bauen.
Während sich der Spieler im Auswahlmenü befindet, wird das Spiel natürlich gestoppt. Der Cursor auf dem Spielfeld kann auch bewegt werden, wenn das Spiel mit "Pause" unterbrochen wurde. So kann man sich ohne Hektik einen Lemming aussuchen, den Cursor über ihn plazieren, das Spiel wieder aufnehmen und den Lemming die Funktion ausführen lassen.
Ich kann das Spiel nur jedem empfehlen. Es macht ganz einfach riesig Spaß. Die Level wurden teilweise etwas umgestaltet, so daß auch erfahrene Lemming-Enthusiasten ihren Spielspaß haben werden.
Es gibt also keinen Grund, sich das Modul nicht zuzulegen.

Grafik: 90%
Sound: 95%
SoundFX: 90 %
Motivation: 100%
Comlynx: Nein

Testbericht: Lynx T-Tris

Eine Original Umsetzung dieses Knobel Klassikers für das Lynx hat es bis jetzt noch nicht gegeben. Nur eine 3 - D Variante: "Blockout". Also höchste Zeit für das Original.
Exclusiv hat der Club eines der ersten Versionen dieses Modules zum Testen erhalten. Das Novum, das Modul wurde von privaten Lynx-Freaks geschrieben und wird damit auch nicht über Atari oder Telegames vertrieben - (obwohl gerade Verhandlungen mit mehreren Produzenten über eine größere Auflage begonnen haben!, die Redaktion). Das Modul ist nicht nur damit einzigartig.
Gerade in der jetzigen Zeit wo es nur sehr wenig neue Module für das Lynx gibt ein "Lichtblick" .
Für die, die das Spielprinzip noch nicht kennen:
Es fallen verschieden geformte Steine herab und Ihr müßt versuchen, die Steine so zu plazieren, daß kein Leerraum dazwischen bleibt. Ist eine Reihe vollständig aufgefüllt, verschwinden diese Steine wieder und Ihr habt wieder mehr Platz. Die Steine können auch gedreht werden.
Ziel ist es, die herabfallenden Steine solange wie möglich aufzuschichten. Erreicht Ihr den "Plafond", ist das Spiel vorbei. Nach dem Einschalten erscheint das Logo einer Firma und ein sich drehender 3-D Würfel, der heran- und weggezoomt wird und somit ganz gut aussieht. Danach erscheint der eigentliche Options Bildschirm.

Ihr könnt aus insgesammt neun Schwierigkeitsgraden auswählen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto schneller fallen die Steine herab. Weiter sieht man, welche Arten von Steinen es gibt. Der Titelsound ist zur Zeit nur ein digitales Sample aus der TV-Serie Enterprise.
Mit der B-Taste startet Ihr dann das eigentliche Spiel. Links steht die verstrichene Spielzeit, Linien, Punkte, Level, Highscores, Player. Rechts werden die verschiedenen Steinarten dargestellt und auch, wieviele von jedem Typ bereits abgelegt worden sind. Am nützlichsten ist der Preview Schirm, er zeigt Euch den nächsten Stein an, der herabfällt. Mit der A-Taste könnt Ihr den Stein einfach herunterfallen lassen. Ist das Spiel aus, erfolgt eine digitale Sprachausgabe. Die Grafik des Spieles ist eher bescheiden, allerdings ist dies bei Tetris-Varianten eher nebensächlich. Das einzige, was dem Modul fehlt, ist ein richtiger Titelsound.
Das Spielprinzip wurde erstklassig umgesetzt, das heißt, das Spiel macht richtig "süchtig".
Da sich am Spielprinzip nichts mehr ändern wird, kann ich jedem dieses sehr gute Modul nur empfehlen. E.F.

Grafik: 30%
Sound FX: 60%
Motivation: 90%
Comlynx: Ja (4) getestet



Das Titelbild der Clubzeitschrift (Original DIN A4 schwarz/weiß, 18 Seiten).

Wir danken dem "Internationalen Lynx-Jaguar Club" in Linz für seine Selbstdarstellung und freuen uns über Zusendungen auch von anderen Clubs, AG's oder Vereinen.

Wieder da: Spiele für den Lynx!

Für manchen Lynx-Player ist es nicht so ganz einfach die gewünschten Spiele zu erhalten. In Deutschland ist der derzeit rührigste Händler die Firma ddd, Nordring 9, 30163 Hannover, Tel 0551/ 637054...56 (Mo.-Fr. 10-18 Uhr)
Wir haben eine Liste der derzeit lieferbaren Titel angefordert und drucken diese zur Orientierung ab:

*= Sonderpreis von DM 29,- (bzw. DM 22,- bei Kauf eines Lynx)

A.P.B.	49,-*
Basketbrawl	33,-
Batmans returns	49,-
Bill and Ted's	33,-
Blockout	33,-
Blue Lightning	49,-
California Games	49,-
Checkered Flag	33,-
Chip's Challenge	33,-
Crystal Mines II	49,-*
Dinolympics	49,-
Dirty Harry Ren. Cop	49,-
Dracula	49,-
Electro-Cop	33,-
Gates of Zendocon	33,-
Gauntlet	33,-
Golf Challenger	66,-
Gordo 106	49,-
Hard Drivin'	33,-
Hockey	49,-
Hydra	33,-*
Ishido	33,-
Jimmy Connors Tennis	66,-
Joust	33,-
Klax	33,-
Kung Food	33,-*
Lemmings	66,-
Lynx Casino	33,-
Malibu Bikini Volleyball	49,-
Ms. Pac Man	33,-*
Ninja Gaiden	33,-
Ninja Gaiden III	66,-
Pacland	33,-
Paperboy	49,-*
Pinball Jam	33,-
Pit Fighter	49,-
Power Factor	49,-
Qix	49,-*
Rampage	33,-
Rampart	33,-
Roadblaster	33,-
Robo-Squash	33,-*
Robotron	33,-*
Rygar	33,-
Scrabyard Dog	49,-
Shadow of the Beast	49,-
Shanghai	33,-
Slime World	49,-
Steel Talons	49,-
S.T.U.N. Runner	33,-
Super Sqweek	33,-*
Switchblade II	49,-
Toki	49,-
Tournament Cyberball	33,-*
Turbo Sub	49,-*
Viking Child	49,-
Warbirds	66,-
World Class Soccer	33,-
Xenophobe	33,-*
XY Bots	33,-
Zarlor Mercenary	33,-*
Lynx	77,-
Netzteil für Lynx	14,90

(Irrtümer beim Abschreiben der Liste/Preisänderung möglich.)

Atari Jaguar 64-BIT-Club

In der letzten Ausgabe hatten wir scon kurz den in Deutschland ansässigen Club vorgestellt.

Einige Daten sollen allerdings noch nachgefügt werden:

Gründungsdatum:
April 1994

Mitgliederzahl:
180 (Stand vom 02. 04. 1995)

Jahresbeitrag: 50,- DM (für D) 60,- DM (für Ausland)

Leistungen:
-tägliche Jaguar-Hotine (2 Std.) für Clubmitglieder)
-Sammelbestellungen von Spielen, Zubehör und ATARI Jag-Ware
-Modulverleih
-4x im Jahr Clubmagazin mit aktuellen Spieletests, Ankündigungsliste, Tips&Tricks, Kleinanzeigen, Leserbriefe, TOP 5, Gewinnspiel, Stories
-8x im Jahr unser Newstelegramm mit Neuigkeiten rund um den ATARI Jaguar
-Gebrauchtspiele-Börse (Ankauf/Verkauf/Tausch)
-Treffen (geplant)
-weitere Leistungen sind geplant.

Infos und Anmeldung gegen 1 DM Rückporto anfordern bei:
Mischa Hildebrand
Emil-Nolde-Straße. 13
D- 59192 Bergkamen
Für weitere Anfragen, Telefon:
+49 02307 / 61532
ab 17 Uhr.

Weitere Clubs bitte bei der Redaktion melden!

TEST ZUM SPIEL CLUB DRIVE

Das Spiel Club Drive versetzt uns in das Jahr 2098. Ein allgemeines Fahrverbot nötigt die Menschheit zur Eröffnung eines Vergnügungsparks, in dem die unzerstörbaren Autos des Dr. Phosphorus um die Wette heizen.
Der Spieler hat nun die Aufgabe in diesem Club Drive Park auf verschiedenen Parkours mit einem der Gefährte sogenannte Energiepunkte in möglichst kurzer Zeit einzusammeln. Das Spiel endet, wenn es dem Fahrer gelungen ist, eine vorher festgelegte Zahl dieser Punkte zu ergattern. Glücklicherweise enthält das Modul eine Speicheroption, so daß die fünf schnellsten Zeiten auch nach dem Ausschalten des Jaguars erhalten bleiben. Dem Einzelspieler stehen vier Kurse zur Verfügung, auf denen man das Fahrzeug frei bewegen und sogar rückwärts fahren kann.
Der Zahlenblock des Jaguarjoypads ermöglicht zwischen mehreren Perspektiven umherzuschalten, wo-





Daniel

Genre: *3D-Simulation*
Grafik: *25%*
Musik/FX: *30%*
Spielspaß: *15%*

durch sich allerdings das Steuern des Gefährtes nicht viel einfacher gestaltet. Finden sich zwei menschliche Spieler vor dem Bildschirm ein, so bietet Club Drive zwei weitere Spielmodi.
In einem geht man gegen seinen Mitspieler auf Zerbeulungstour, der andere beinhaltet eine Verfolgungsjagd. Schaut man auf die Rückseite der Club Drive Hülle, so kann man an Hand der wenigen Screenshots schon erahnen, welche Tortour den Spieler in den nächsten Stunden erwartet. Die Grafik besteht aus einigen einfachen Polygonen, die dazu farblich katastrophal zusammengestellt worden sind. Hat man somit den ersten Schock hinter sich gebracht, schiebt man das Modul in den Jaguarschacht ein, in der Hoffnung, die Armutsgrafik würde sich zumindest einigermaßen flüssig und schnell bewegen und somit einen letzten Funken an Spielspaß aufkommen lassen. Jedoch weit gefehlt, der Wagen steuert sich schwammig und schleicht sogar im 'Fast' - Modus im Zeitlupentempo vor sich hin. Zudem ruckelt die Grafik teilweise so unerträglich, daß man sich fragt, ob nicht die heimische Jaguarkonsole wegen eines technischen Defekts in wenigen Minuten ihren Geist aufgeben wird. Wer denkt, daß es sich bei Club Drive um ein reinrassiges Autorennen handelt, wird maßlos enttäuscht.

Veralberung der Kundschaft

Das Aufsammeln der Energiepunkte fordert dem Spieler zwar einiges an Geschick ab, ist jedoch so unterhaltsam, wie die Neujahrsansprache des Bundeskanzlers. Bei Club Drive drängt sich mir unweigerlich der Verdacht auf, daß Atari die Programmierversuche einiger Junginformatiker dem spielehungrigen Jaguarkunden für satte 150,-DM unterjubeln will. So einfach kann dies allerdings nicht vonstatten gehen. Kein renommierter Spielehersteller darf sich diese Veralberung seiner Kundschaft leisten.
Was Atari mit diesem Spiel auf den Markt gebracht hat, ist eines der schlechtesten Spieleprodukte, das mir in den letzten Wochen unter die Augen gekommen ist. Wer sich den Zweispielermodus noch antun will, hat nur geringfügig mehr Freude an dem Moduldesaster; zudem paßt sich der miserable Sound dem sonstigen Spielgeschehen an.
Fazit: Jaguar Freaks, laßt bloß die Finger weg von diesem Müll. Wer ein gutes Autorennen sucht, wartet auf das wesentlich vielversprechendere F1-Redline Racer, daß bereits im Frühjahr 1995 erscheinen soll.

Das Modul wurde von der Vico Multimedia GmbH in Göttingen zur Verfügung gestellt.

Vergleichstest

Sony Playstation - Sega Saturn



Im Dezember letzten Jahres veröffentlichte Hardwareneuling Sony seine langersehnte 32-Bit Konsole "Playstation" auf dem leider immer noch bevorzugten japanischen Markt. Sony setzt dabei voll auf das Speichermedium CD, da diese etwa 600 MByte an Daten fassen können - genug, um die Zukunft des interaktiven Spiels fest im Griff zu haben. Innerhalb von zwei Wochen war bereits die erste Palette von rund 200.000 Stück restlos ausverkauft.

Zukunft des interaktiven Spiel

Ähnlich wie Segas Saturn wurde die Hardware von den in Videospiele vernarrten Japanern sofort angenommen. Schon jetzt kann Sony von einem kleinen Erfolg sprechen, was ihren Abenteuertrip im 32-Bit Geschäft betrifft. Die PS-X wird im September/ Oktober zeitgleich auf dem amerikanischen, bzw. europäischen Markt zu einem Preis von rund 700,-DM veröffentlicht werden. Im Moment belastet die japanische Version mit 1.400,-DM den Geldbeutel des hungrigen Users noch über alle Maßen.
In unserer Redaktion war das Eintreffen der Playstation ein lang erwartetes Ereignis, schließlich wurde der Neuling in zartem weißgrauem Design mit einer Menge Vorschußlorbeeren versehen. Speziell der Monsterautomat "Ridge Racer" sollte mit einer 1:1 Adaption auf der PS-X für runde Kulleraugen vor dem heimischen Fernseher sorgen (mehr dazu ist in der Ridge Racer Besprechung zu lesen).



Monsterautomat "Ridge Racer"

Als ich schließlich im Februar Sonys Wunderkonsole in den Händen halten durfte, war ich angenehm überrascht: Kaum größer als das Mega Drive 1 von Sega präsentiert sich das Gerät mit einer größeren Lade an der Oberseite, die die CDs beherbergt. An der Vorderseite sind zwei Anschlüsse für Joypads angebracht und darüber je ein Einschubfach für eine Memory-Card, auf der der Spieler seine Bestzeiten oder Spielstände speichern kann.
Anders als beim Jaguar finden sich alle erdenklichen Fernsehanschlüsse auf der Rückseite der Konsole wieder, was im Gegensatz zu Ataris Heimkonsole einen sehr guten Eindruck hinterläßt.
Das Toploader CD-ROM Laufwerk läuft mit Double Speed genau wie das Jaguar CD-Laufwerk auch.

Die besten Spiele der Playstation

Sony Playstation - technische Infos:

Die Playstation beherbergt einen 32-Bit RISC Prozessor, der mit 33 MHz getacktet ist. RISC Prozessoren werden heutzutage vornehmlich verwendet, da sie durch ihren reduzierten Befehlssatz deutlich verkürzte Rechenzeiten der CPU garantieren. Dies fordert den Spieleprogrammierern allerdings einen geschickteren Umgang mit der Hardware ab , als dies bei den sonst verwendeten CISC Prozessoren notwendig war. Das Double Speed CD-ROM Laufwerk liest seine Daten in das 3,5 MByte große RAM der Playstation ein, das sich folgendermaßen aufteilt: 2 MByte RAM stehen der CPU zur Verfügung, in 1 MByte werden anstehende Grafik Daten gelesen (das sog. Video-RAM) und 512 KByte dienen zum verwalten der Sounddaten. Das Betriebssystem der Sony Playstation ist in weiteren 512 KByte ROM versteckt. Hier werden unter anderem schnelle Zugriffszeiten auf die CD gewährleistet.

Reihe von Zusatzchips

Die Grafik-Engine der PS-X ist mit Sicherheit das feinste Teil der Hardware. Sie zeichnet sich durch eine Reihe von Zusatzchips aus, die die 32-Bit CPU entlasten sollen. Die höchste Auflösung der Konsole bietet 640 mal 480 Pixel bei ca. 16 Millionen Farben. Einige Games benutzen allerdings die Minimalauflösung von 200 mal 256 Pixeln, was aber aufgrund der hohen Farbdichte nur das geübte Spielerauge bemerkt. Grafische Manipulationen einzelner Objekte sind ebenfalls kein Problem für Sonys Powerkonsole. Sowohl 2D, speziell aber 3D Objekte können z.B. mit Texturen belegt werden; Schatten werden ebenfalls blitzschnell berechnet, dazu muß der Programmierer lediglich eine Lichtquelle definieren, für die sich daraus ergebenen Farbverläufe zeichnet sich die Konsole verantwortlich.

90.000 Polygone pro Sekunde

Diese Aufgaben werden von einem eigenen 3D-Chip verrichtet, der auch eine Vielzahl von Polygonen verwalten kann (beim Spiel „Toh Shin Den" werden laut Anleitung ca. 90.000 Polygone pro Sekunde berechnet und dargestellt - mehr als genug). Der Sound der Playstation ist ebenfalls nur vom feinsten. Die Geräusche, die nicht direkt von CD abgespielt werden, verwaltet ein DSP-Prozessor, der digitalisierte Sounds bearbeitet. Die Sample-Klänge, die die FM-Sounds (Synthesizergeräusche) z.B. des Mega Drives abgelöst haben, sind allerdings schon seit Super Nintendo Zeiten Standart in der Videospielewelt.

Ridge Racer
Die japanische Firma Namco verprach schon vor einem halben Jahr eine orginalgetreue Umsetzung ihres Spielhallenautomaten „Ridge Racer" auf Sonys Playstation. Kaum vorstellbar, wenn man jemals eine Runde auf einer der besten Fahrsimulationen aller Zeiten bestritten hat.

Grafik detailiert und schnell

Was sich nach dem Einlegen der CD in die Konsole vor meinen Augen abspielte, stellt alles bisher auf Konsolen dagewesene locker in den Schatten. Die Grafik präsentiert sich nur etwas gröber als beim Automaten, doch wen stört das schon bei 225 kmh in der Kurve. Eine einzige Rennstrecke in vier Variationen ist zwar das größte Manko des Spiels, jedoch ist die Grafik so dermaßen detaliert und schnell, daß der stolze Besitzer einer Sony Playstation auf dieses Spiel nicht verzichten kann (schließlich hat er somit einen High-End Rennautomaten Zuhause stehen). Zuletzt paßt sich der Sound von CD dem genialen Geschehen auf dem Fernseher an: Rave Klänge der edelsten Art bezaubern den Techno Freak.
Fazit: Namco setzt gleich mit dem ersten Spiel für die Playstation neue Maßstäbe im Heimbereich. Wer fetzige Rennspiele liebt, kauft sich eine PS-X (man sollte aber auf die deutsche Version im Herbst warten) oder verplempert weiter sein Geld in der Spielhalle!

Toh Shin Den
Polygone pur bietet das Spiel „Toh Shin Den" von Takara.

Wie bei Virtura Fighter für Segas Saturn handelt es sich bei diesem Werk um ein reinrassiges Beat_em up, das sich von Street Fighter & Co dadurch abhebt, daß die Kämpfer durch Polygone dargestellt werden, was einen realistischen Bewegungsablauf gewährleistet. Grafisch sieht Toh Shin Den prächtig aus, stellt sogar Virtua Fighter durch die Verwendung von Texturen, die über die sonst etwas leer wirkenden Polygon-Flächen gelegt werden, in den Schatten.

Polygone pur

Die Hintergrundoptiken sind beeindruckend und zoomen bei welchselnden Kameraperspektiven stufenlos; die Musik des Spieles ist allerdings nur gehobenes Mittelmaß.
Fazit: Playstation Besitzer sollten unbedingt zugreifen, denn ein so sauber programmiertes Beat_em up bekommt man nicht alle Tage zu Gesicht. Die Grafik läßt selbst spielhallenerprobte Zocker schwer schlucken.

Raiden Projekt
Tja, Atari, so hätte man sich Raiden auf dem Jaguar gewünscht! Nicht nur, daß man den ersten Teil auf der CD finden kann, die Firma Seibu legte sogar den wesentlich besseren Nachfolger mit auf den Silberling. Beide Versionen des



Shootings wurden 1:1 vom Automaten übernommen, was leider dazu geführt hat, daß sich die Grafik etwas zu dunkel und eintönig präsentiert.

Originaltreue Umsetzung eines Kultautomaten

Lediglich bombastische Explosionen lassen das verwöhnte Spielerauge über dieses kleine Manko hinwegsehen. Trotz allem macht es einen Heidenspaß sich ausgerüstet mit dem blitzenden Lenklaser seinen Weg durch die gegnerischen Linien zu bahnen. Besonders im 2-Spieler Modus sind so dermaßen viele Objekte in Bewegung, daß es im Getümmel passieren kann, daß man völlig den Überblick verliert.
Fazit: Was Seibu technisch mit Raiden Projekt abliefert ist schon allererste Sahne. Schon jetzt gehört diese Perle zu den besten Shootings für die heimischen vier Wände, da wieder eine orginaltreue Umsetzung eines Kultautomaten gelungen ist.

Die Sega Saturn mit den Spielen stellte uns die Firma Vico Multimedia GmbH, Göttingen, zur Verfügung

Die Playstadion mit den Spielen stellte uns die Firma Technisches Kaufhaus, Hof, zur Verfügung

Die Zukunft der Playstation Ohne Zweifel steht nach den ersten Spielen fest, daß Sony mit der Playstation ein guter Griff gelungen ist. Ohne Neid muß man anerkennen, daß der japanische Unterhaltungsriese mit dieser Hardwareperle beste Chancen, auch auf dem europäischen Markt, hat. Nicht nur die technischen Daten des Gerätes können überzeugen, sondern auch das Softwareangebot ist bereits mit über 30 erhältlichen Titel über das des Jaguar gestiegen. Atari muß sich mächtig ins Zeug legen, da uns der amerikanische Raubkatzenherrsteller immer noch den Beweis schludig bleibt, was unsere 64-Bit-Hardware wirklich zu leisten im Stande ist. Leider muß man sagen, daß Atari den Zeitvorsprung, den sie ursprünglich nach der Veröffentlichung ihrer Konsole im letzten Jahr hatten, bereits verspielt hat. Bleibt lediglich zu hoffen, daß mit der Einführung des CD-ROMS in Europa die Spieltitel veröffentlicht werden, die wir uns schon lange, und das nicht nur in der Redaktion, erhoffen.

Daniel



Sega Saturn

Einen Monat vor Konkurrent Sony veröffentlichte Sega ihren neuen Hoffnungsträger auf dem japanischen Markt. Genau am 23. November wurden die ersten Saturn Grundgeräte in den Shops verkauft.

Ähnlich wie die Playstation arbeitet der Saturn auf der Basis von CD-Silberlingen. Trotzdem konnte sich Sega nicht ganz von den bisher verwendeten Modulen trennen: ein Schacht zum Einstecken von ROM-Karten ist ebenfalls hinter der CD-Lade enthalten. Dieser soll aber in der Zukunft weniger für mögliche Spielentwicklungen dienen, als vielmehr nützliche Erweiterungsmodule beherbergen, wie z.B. Memory-Cards zum Speichern der Spielstände. Trotz dieser Möglichkeit ist eine Speicherbatterie an der Rückseite des Gehäuses angebracht, die sogar kinderleicht ohne Datenverlust ausgewechselt werden kann. Der Sega Saturn präsentiert sich wesentlich größer und klobiger als Sonys PS-X. Die Konsole ist im wesentlichen in einem dunklen grau gehalten; die deutsche Version, die etwa zeitgleich mit der Playstation auf den europäischen Markt kommen soll, wird komplett in Schwarz zu einem geschätzten Preis von 800,-DM ausgeliefert werden.

Das Joypad, das dem Saturn beiliegt, ist ein wenig unhandlicher, als das der Playstation. Hat man bei der PS-X genau zehn Knöpfe zur Auswahl, so ist es beim Saturn einer weniger, was den Spielspaß jedoch nicht trüben sollte. Leider finden sich nicht so viele Fersehanschlüsse auf der Rückseite des Sega Gerätes, wie sie die PS-X zu bieten hat. Einen Super-VHS-Ausgang sucht man leider vergebens. Als großen Pluspunkt notieren sich Importfreaks die Möglichkeit deutsche Bildschirmtexte auf der Benutzeroberfläche des japanischen Saturn einstellen zu können.

Hier kann man dann beispielsweise Audio-CDs abspielen oder die abgespeicherten Spieledaten verwalten. Bei der Import-Playstation muß man sich leider vornehmlich durch unverständliche japanische Menüs wühlen.

Die besten Spiele des Saturn

Tolles Erstlingswerk
"Virtura Fighter"

Gleich beigelegt ist dem japanischen Saturn die Sega-Spielhallenumsetzung des Polygon-Prügelspiels Virtua Fighter. Da in der heutigen Zeit überall abgekupfert wird, erscheinen zur Zeit für fast jede Videospielkonsole Kopien von Segas Original: für den Jaguar ist „"Fight For Life" in Arbeit, was bisher allerdings etwas schlechter aussieht als Virtua Fighter.
Ähnlich wie „"Toh Shin Den" auf der PS-X bietet das Beat´em Up eine Handvoll Schläge und Tritte und etwas schwerer auszuführende Specialmoves, was dem Spielverlauf jedoch nur gut tut. Grafisch wirken die blanken Polygone, die nur mit wenigen Texturen verfeinert worden sind, etwas karg und gelegentliche Grafikfehler trüben den sonst positiven Gesamteindruck. Spielerisch ist das Original der Sony-Kopie sogar überlegen.
Fazit: Tolles Erstlingswerk, das aber sowieso jeder Saturnbesitzer in seiner Sammlung hat. Würden wir in dieser Kategorie eine Wertung vergeben, würde Vitua Fighter aufgrund seiner besseren Spielbarkeit sogar vor „"Toh Shin Den" landen.

Klassisches 2D-Jump´n Run
"Clockwork Knight"

Eines der meiststrapazierten Genres in der Konsolengeschichte findet nun auch seinen Weg auf den Sega Saturn: Clockwork Knight ist ein klassisches 2D-Jumpn Run, jedoch garniert mit einer Menge prächtiger 3D-Effekte. Wie sollte es auch anders sein, muß man den Helden, der einen aufziehbaren Spielzeugritter darstellt, auf dem Weg, seine herzallerliebste Prinzessin zu befreien, begleiten. Grafisch präsentiert sich eines der ersten 32-Bit Jump´n Runs von seiner besten Seite: Tolle Animationen und atemberaubende 3D-Spielereien lassen den User einige Stunden gebannt vor dem Fernseher verharren. Das Intro von Clockwork Knight präsentiert sich zudem als einer der eindrucksvollsten Computerkurzfilme, die ich bisher gesehen habe.
Fazit: Leider scheint das Genre des Jumpn Runs aus der Mode gekommen zu sein. Da bin ich als Hüpffreak geradezu dankbar für Clockwork Knight, das allerdings mit nur vier Leveln unverschämt kurz geraten ist. Frischgebackene Saturn Besitzer können aber trotzdem zugreifen.

Wählbare Perspektiven
"Victory Goal"

Ein Fußballspiel von Sega? Das kann eigentlich nicht gut gehen. Meine anfänglichen Zweifel, die sich aus der langjährigen Erfahrung mit meinem Mega Drive begründen, daß Sega nur hoffnungslose Soccer-Gurken veröffentlicht, bestätigten sich nach dem Einschalten des Saturns glücklicherweise nicht. Zwar ist Victory Goal auch nicht der spielerische Höhepunkt, wie ihn z.B. Electronic Arts mit Fifa Soccer auf mehreren Systemen veröffentlicht hat, jedoch grafisch weiß Segas erstes 32-Bit Sportspiel zu überzeugen. Mehrere wählbare Perspektiven und solide Spielzüge heben das Spiel in die besseren Wertungsregionen.
Fazit: Wer nicht warten kann, soll sich Victory Goal besorgen. Es gibt mit Fifa Soccer für fast alle Systeme oder International Superstar Soccer auf dem Super-NES wesentlich bessere Fußballspiele auf dem Konsolen-Markt.

Die Zukunft des Saturn

Sega hat mit der Veröffentlichung des Saturn ein bereits bekanntes Ärgernis fortgesetzt: Kaum hat man ein neues Grundgerät auf den Markt geworfen, so leidet das neue System einige Monate lang unter absoluter Spielearmut. Zwar kann man anhand der bisher veröffentlichten Produkte ersehen, was die 32-Bit Konsole in der Zukunft leisten könnte, auch die technischen Daten wissen zu überzeugen, doch ein paar mehr Spiele müssen es schon sein, bevor sich der Kauf einer Importkonsole lohnt. Zu Segas Ehrenrettung muß man aber sagen, daß hochkarätige Spiele für den Saturn bereits in der nächsten Zeit erscheinen: Daytona USA, Shinobi oder Panza Dragon müßten die Herzen der Freaks eigentlich höher schlagen lassen. Trotz der wenigen Spiele hat sich der Saturn in Japan prächtig verkauft. Aufgrund der höheren Produktionszahlen von Sega hat man einige Geräte mehr absetzen können, als Sony dies mit der Playstation gelungen ist.

Daniel

Saturn - technische Infos:

Das Innenleben des Sega Saturn gestaltet sich wie erwartet sehr zukunftssicher: Sogar zwei 32-Bit RISC Prozessoren der Firma Hitachi kann man auf der Hauptplatine entdecken. Mit einer Taktfrequenz von 28 MHz arbeiten diese allerdings geringfügig langsamer als der Chip der Playstation. Was zwei Hauptprozessoren zu leisten imstande sind, wird sich allerdings erst in der Zukunft zeigen.

Zwei Prozessoren parallel

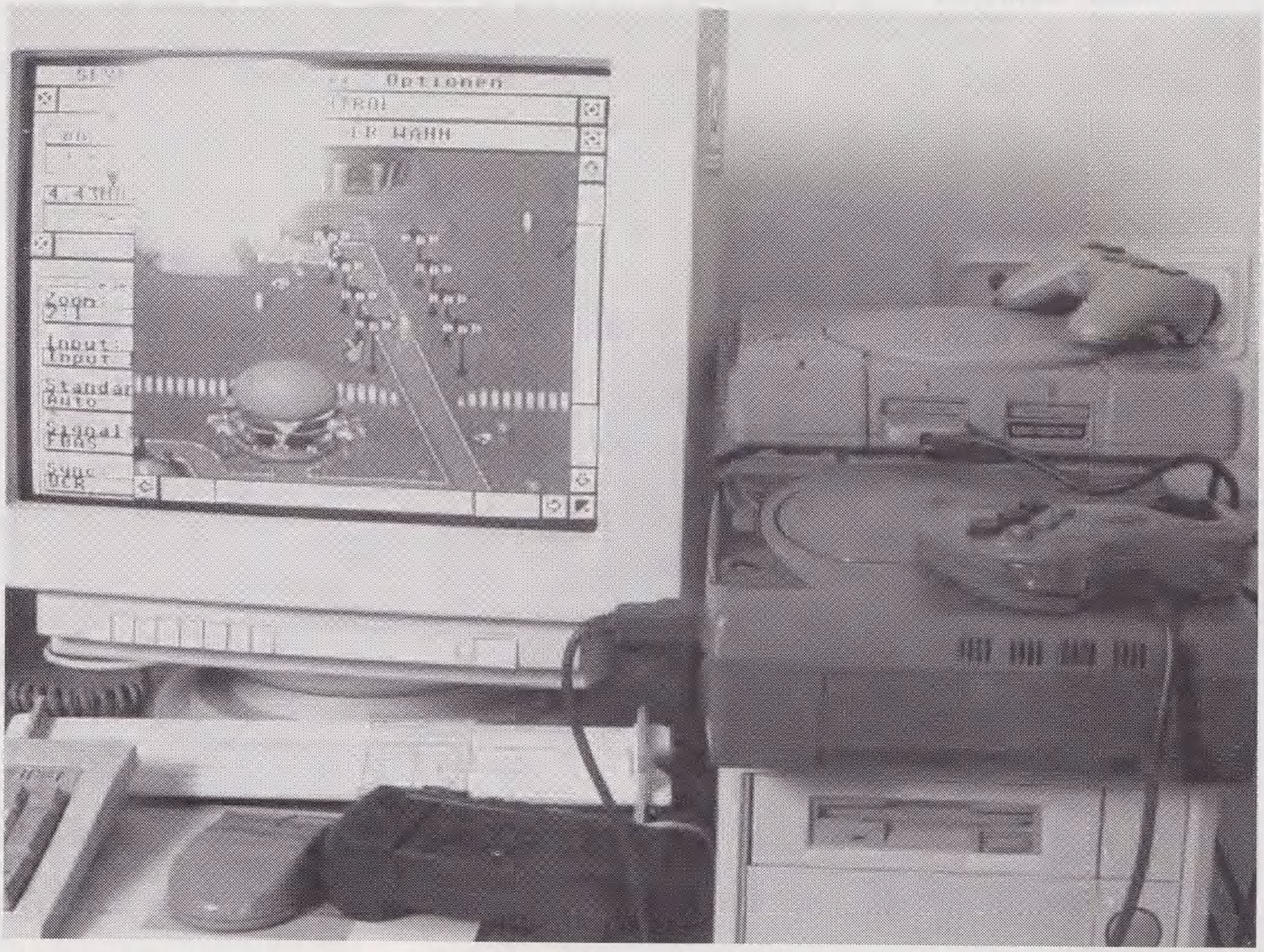
Dies hängt vor allem vom Programmiergeschick der einzelnen Entwicklungsteams ab, da es sich erfahrungsgemäß nicht einfach gestaltet, zwei Prozessoren parallel arbeiten zu lassen.

Veröffentlichung von Daytona USA

Der Saturn verfügt über ein Double Speed CD-ROM Laufwerk. Diese Technologie erfordert das Einlesen der Daten in einen RAM-Speicher. Davon hat Segas Konsole mehr zu bieten, als Konkurrent Sony, was sich allerdings auch in den höheren Entwicklungskosten des Grundgerätes niederschlägt. Der Speicher teilt sich in 2 MByte Haupt-, 1.5 MByte Video- und 512 KByte Audiospeicher auf. Ob die höheren Entwicklungskosten durch die Verwendung von mehr RAM-Bausteinen dem User letztendlich einen Vorteil bringen, wird sich anhand der ersten umfangreicheren Spiele zeigen.
Die Grafik-Engine des Saturn ist ähnlich üppig ausgestattet, wie die der Playstation. Auch hier sind zahlreiche Zusatzchips im Gehäuse untergebracht, die speziell bei 2D-Spielen mehr zu leisten imstande sind.

Perfekte Klänge in Surround-Qualität

Bei 3D-Software könnte sich in der Zukunft die PS-X Hardware von der Sega Konsole abheben, da sie zu umfangreicherer Bearbeitung von Polygonen und Texturen imstande ist. Da Sonys Konsole mit den Spiel Ridge Racer den Beweis der 3D-Leistungsfähigkeit bereits abgeliefert hat, bleibt diesen Sega noch schuldig (siehe auch unsere Spielebesprechung weiter unten). Der Tag der Abrechnung wird jedoch mit der Veröffentlichung von Segas Rennautomaten Daytona USA folgen. Dieser muß sich mit der beeindrukkenden Grafik von Namcos Playstation-Fetzer messen lassen, da sich das bereits erschienene Gale Racer (Rad Mobile in den Spielhallen) für den Saturn als kompletter Flop herausgestellt hat.
Der Sound und die Musikbearbeitung von Segas Konsole, stehen den Möglichkeiten der Sony Playstation in nichts nach.
Nach den Maßstäben der heutigen Zeit und gerade durch die digitalen Möglichkeiten der CD sind perfekte Klänge in Surround-Qualität zur Normalität geworden.



Unsere Testsituation in der Redaktion: Vorne rechts Sega Saturn, darüber Sony Playstation und auf dem Monitor ein Ausschnitt aus Theme Park und im Hintergrund die Oberfläche von Screen Eye, Version Beta. (Der Rechenschieber dient zum schnellen Umrechnen von Punkt iin Millimeter.)

E.C.T.S. Report
(European Computer Trade Show in London)

von Martin Lethaus

Vom 26.3. bis 28.3.'95 fand in London die Frühjahrs-ECTS statt, die mit vielen Fachbesuchern aus allen Ländern Europas in den vergangenen Jahren zur wichtigsten Messe im europäischen Konsolen-Business wurde.
Leider waren wohl zuviel "Fachbesucher"-Karten vergeben worden, denn als wir kurz nach 10 Uhr am ersten Tag der Messe die Tore erreichten, hatte sich bereits eine sehr lange Schlange gebildet.

Sony hatte den größten Stand der Messe, konnte aber leider nicht besonders viele Spiele zeigen. Nach dem Motto Qualität statt Quantität wurden nur etwa ein halbes Dutzend Spiele gezeigt, obwohl wesentlich mehr Spiele raus sind. Sega hatte auch keinen richtigen Hammer zu bieten und Nintendo war so schlau, sich erst gar nicht auf der Messe blicken zu lassen.
Atari hatte seinen Stand sehr nahe von Sony aufgebaut, sodaß ihn keiner übersehen konnte. Die erste Enttäuschung kam auf, als wir erfuhren, daß das Jaguar CD-ROM wegen Softwaremangels erst im Mai - anstatt wie in den Presse-Mitteilungen Ende März - , also zur Messe erscheinen sollte.

Folgende Jaguar-CD-ROM Spiele wurden gezeigt:

- **Blue Lightning** (Attention to Detail)
Dieses Spiel hatte zwar gute Cinepak-Sequenzen, war aber spielerisch sehr schlecht und auch die Spiele-Grafik enttäuschte stark. Laut Insidern wird dieses Spiel beim Jaguar-CD ROM beiliegen... (Oh! NO)

- **Soul Star** (Core Design)
Dieses Ballerspiel ist eine Konvertierung von der MEGA CD, aber wurde nochmal ordentlich in allen Bereichen aufgebessert.
Die Grafik war sehr schön und flüssig, leider war das Spiel nur auf einem Flash-Eprom und noch ohne Sound, zudem fehlten noch 4 Levels.
Das endgültige Spiel soll auf CD erscheinen. (5/95)

- **Highlander** (Lore Design)
Dieses CD-ROM-Spiel ist ein Mischung aus Alone in the Dark und Flashback.
Der Spieler steuert seine Vektorgrafik-Figur (25 Bilder/Sek.) in einer fantastischen Hintergrundgrafik. Leider konnte man in dieser Version nur rumrennen und mit Gegnern um die Wette fechten.
Wir sprachen mit dem verantwortlichen Entwickler und erfuhren, daß das Spiel auf der "Highlander-Comics-Serie" basiert und dies nur eine frühe Version sei. Derzeit würden 14 Leute an diesem Projekt arbeiten und es wird noch ein Story (per Cinepak-Filmsequenzen) eingebaut sowie Gegenstände, die man nehmen/ablegen/benutzen kann, wie es sich bei einem guten Action-Adventure gehört.
Das Spiel soll laut Ataris Aussagen im Juni erscheinen. Aber der zuständige Entwickler teilte uns mit, daß es noch länger dauern könnte und ein zweiter Teil schon in Planung ist.
Darüber braucht man sich nicht zu wundern, da das Spiel wohl eines der absoluten CD-Highlights des Jaguars abgeben wird.

- **F1 Racer** (Teque)
Dieses Spiel war auch erst auf einem EEPROM und machte einen schlechten Eindruck. Die Grafik war schlecht und in dem vorhandenen 2-Spieler-Modus wurde das Spiel schrecklich langsam.
Als Erscheinungstermin wurde September genannt, also gebe ich die Hoffnung nicht auf, daß sich noch was im positiven Sinne tun wird.

- **Varuna's Forces** (Accent Media Productions)
Leider konnte man nur die sehr gute Cinepak-Animations-Sequenzen sehen. Das eigentliche Spiel wurde noch nicht gezeigt und es soll auch noch bis November dauern.

- **Super Burn Out** (Virtual Experience)
Das Motorrad-Rennspiel im "Super Hang On-Look" war schon spielbar und beeindruckte durch seine sehr schnelle Grafik, gute Steuerung sowie einem ausgezeichneten 2 Spieler-Modus per Split-Screen.
Es soll erst einmal auf Modul im Juni erscheinen und ein wenig später auf CD.

Folgende„"Jaguar"-CD-Spiele konnte Atari nur auf einem Video zeigen:

- **Defender 2000** (Jeff Minter/Llamasoft)
Es wurde leider nur ein kurzer Ausschnitt der Defender Plus-Version gezeigt, die schon sehr schöne Effekte hatte. Jeff Minter war leider nicht auf der Messe, als Release Date wurde September genannt.

- **Demolition Man** (Virgin Interactive)
Das Spiel (6/95), nach dem mehr oder weniger erfolgreichen Film mit Sylvester Stalone und Wesley Snipes war nur die 3DO-Version, die Atari dreisterweise auf Video aufgenommen hatte.
Aber es sollte noch besser kommen...

- **Creature Shock** (Argonaut Software/Virgin Interactive)
Auf dem Video war die MPEG-Version, welche grafisch wesentlich besser ist, als die im Juni erscheinende Version, die dem Cinepak-Algorithmus des Jaguar nutzen wird.

- **Primal Rage** (Time Warner Interactive)
Das dreisteste erlaubt sich Atari aber mit diesem Beat'em Up, da das Video vom Automaten stammte! (geplant für September/Oktober).

Von Battlemorph (Nachfolger zu Cybermorph) war nichts zu sehen, von Atari kam die Info, daß die Progammierer von Attention to Detail sich erstmal auf die Fertigstellung von Blue Lightning konzentriert hätten...

Nun zu den Jaguar-Modul-Spielen:

- **Rayman** (UBI Soft)
Das beste Konsolen-Jump & Run sah grafisch und spielerisch beeindruckend aus. UBI Soft nutzte ihren halben Stand für das verrückte Maskottchen.
Man konnte an vier Jaguars Rayman spielen, andere Konsolenversionen von Rayman wurden nicht gezeigt.
Auch Atari hatte seinem Rayman einen extra großen Bildschirm spendiert.

Nach den Aussagen von UBI Soft ist das Spiel nahezu fertig und soll Ende Mai/ Anfang Juni erscheinen. Diese Verzögerung ergibt sich aus der Produktionszeit für Module.

- **Fight for Life** (Atari)
Das 3D-Beat'em Up sieht grafisch wesentlich besser aus, als auf der Winter CES. Es wurden noch Texturen und Gourand Shading hinzugefügt, wodurch die Kämpfer(innen) wesentlichen besser aussehen.
Ein kurzes Probespiel konnte aber nicht klären, ob Fight for Life ein Spitzentitel ist, da uns leider keine Infos in Sachen Spezialschläge der einzelnen Kämpfer zur Verfügung standen.
Auch bekommt der Kämpfer nach und nach diverse Schläge und Tritte, was für zusätzliche Motivation sorgen soll. Das Spiel wird weiterhin verbessert und soll endgültig im Mai auf einem 32MBit-Modul erscheinen.

- **White Men Can't Jump** (Trimark Interactive)
Dieses Basketball-Spiel war auch so gut wie fertig, es fehlten noch wenige Options. Der Spielspaß war recht gut, obwohl wir auch - wie bei Fight for Life - keine blasse Ahnung von der Steuerung hatten.
Als Erscheinungstermin ist Mai angepeilt.

- **Ultra Vortex** (Beyond Games)
Das Beat'em Up sah in allen Bereichen besser als Kasumi Ninja aus, die Steuerung ging wesentlich besser, zudem wird in diesem Spiel erstmal das Data-Voice-Modem ausgenutzt!
Die Grafik sieht fantastisch aus und man kann sich kaum vorstellen, wie das die Programmierer auf einem 32MBit-Modul unterbringen konnten, das im Mai erscheinen soll.

- **Power Drive Rally** (Rage/ Time Warner Interactive)
Dieses Rennspiel ist aus der Vogelperspektive so ähnlich wie damals "Super Sprint", die Grafik sieht hervorragend aus, die Steuerung ist ok, nur fiel dem Spieler auf, daß in den Kurven das Auto nicht wie gewöhnlich abdriftet, sondern "schnurstracks" um die Kurve bog, das heißt, der Spieler ist gezwungen vor jeder steilen Kurve abzubremsen.
Das Spiel soll laut Presseaussagen die beste Version werden und im Sommer erscheinen...

- **Pinball Fantasies** (21st Century Entertainment)
Einer der besten Flipper ist jetzt auch für den Jaguar fertig!!
Das Spiel ist vor wenigen Tagen in Produktion gegangen und wird im April/Mai erscheinen.
Grafisch und akustisch konnte Pinball Dreams überzeugen und gehört zur Creme de la Creme der Flipper-Simulationen.

Folgende Modul-Spiele wurden nur auf Video gezeigt:

- **Conan** (Arcade Zone)
Dieses Spiel ähnelt sehr stark Sega's "Golden Axe" und hat eine tolle Grafik, als Release Date wurde August angegeben.

- **Super Kart** (Hersteller unbekannt)
Wer "Super Mario Kart" auf dem SNES kennt, weiß, was ihn erwartet.
Super Kart ist ein Spitzen-Rennspiel mit "MODE 7"-Effekten und wenn es spielerisch mit dem SNES-Original mithalten kann, dann wird es eines der besten Spiele des Jahres werden...
Der Hersteller (höchstwahrscheinlich eine französische Firma) ist leider unbekannt, ebenso wie ein möglicher Erscheinungstermin.
Fazit: Atari konnte viele Spiele auf der Messe präsentieren, einige waren leider qualitativ nicht besonders hoch, aber der eine oder andere Rohdiamant, an dem noch ein wenig geschliffen wird, war dann doch dabei.
Auch scheint die Software-Dürre überstanden, da ab jetzt wohl jeden Monat genügend Spiele erscheinen werden...

Martin Lethaus

TEMPEST 2000

CHEAT1: LEVEL UND BONUS-LEVEL ÄNWÄHLEN
Im Game-Menu das Spiel auswählen, das gespielt werden soll, jedoch ohne es anzuklicken!
GLEICHZEITIG„"1+4+7" gedrückt halten und dann mit A das Spiel anwählen. Ein „"YES" wird hörbar. "1+4+7" immer noch gedrückt halten und einfach starten. Jetzt die Tasten "1+4+7" freigeben. Der Cheat ist an. Im Spiel kann man jetzt folgendes machen: OPTION - Nächstes Level, "6 + OPTION" - Sprung in einen Bonuslevel.
CHEAT 2: EASTER EGG (es werden 2 Controller benötigt!)
ACHTUNG! Dieser Cheat bleibt im Modul und kann nur mit der Löschung des Modul-Speichers deaktiviert werden. (Genaueres siehe Spielanleitung).
Im SPIELMENU mit Controller "# 2 PAUSE + OPTION" drükken und festhalten. Jetzt mit Controller "# 1 PAUSE + OPTION". "Excellent" ist zu hören!

Im Options-Menu läßt sich nun zusätzlich CONTROLLER TYPE anwählen.
Es kann nun 1 Controller zum Spielen genutzt werden und der andere zum Bewegen des Netzes.

KASUMI NINJA

CHARACTER VS CHARACTER MODE
Für diesen Mode wird ein zweites Controlpad benötigt.
Man muß einen GORE CODE eingeben; "111111" reicht auch!
1. Optionsmenu anwählen,
2. "CHANGE CODE" auswählen,
3. Ein Code wird abgefragt,
4. Am Controller Nr. 2 die Tasten A & C gedrückt halten, dabei mit Controller Nr.1 folgenden Code eingeben: "621544", 5. Ein„"Ha!" ertönt als Bestätigung und es erscheint "WRONG CODE", 6. Optionsmenu verlassen.
Jetzt spielen die Charakteren beim Neustart gegen sich selbst.
Spieler 2 hat den dunkleren Charakter.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2 dt **109.00**
Addams Family Values dt 109.00
Adventure Island 2 dt 117.00
Air Cavalry dt 99.00
Akira dt 119.00
Al Unser Junior dt 134.00
Animaniacs dt 125.00
Barkley: Shut up & Jam dt 129.00
Batman and Robin dt 139.00
Beauty and the Beast dt 109.00
Biker Mice from Mars dt 119.00
Blackhawk dt **109.00**
Bomberman 2 dt 109.00
Brainies dt 134.00
Brett Hull Hockey dt 129.00
Brutal - Paws of Fury dt 99.00
Bugs Bunny dt 125.00
Cannon Fodder dt **109.00**
Carrier Aces dt 109.00
Chaos Engine dt 109.00
Clay Fighter 2 dt **109.00**
Clay Fighter dt 111.00
Clay Mates dt 99.00
Crazy Chase dt 109.00
Demolition Man dt 109.00
Demons Crest dt 129.00
Desert Fighter dt 119.00
Dino Dini Soccer dt 59.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt 159.00

Donkey Kong Country dt 139.00
Double Dragon 5 dt 109.00
Dragon - Bruce Lee dt 119.00
Dropzone dt 99.00
Earth Worm Jim (24 Meg) dt **124.00**
Equinox dt 99.00
F1 Poleposition 2 dt 119.00
Fatal Fury Special dt 129.00
Fievel der Mauswanderer dt 109.00
Fifa Soccer dt 109.00
Final Fantasy 3 us **149.00**
Firemen dt 119.00
Flintstones - Movie dt 109.00
Green Latern dt 119.00
Hagane, 16M dt 119.00
Harrier dt 119.00
Hurricanes dt 129.00
Illusion of Time dt **109.00**
Illusion of Gaia us **149.00**
Impossible Mission dt 109.00
Incredible Hulk dt 134.00
Indiana Jones dt 129.00
Int. Superstar Soccer dt **119.00**
Itchy & Scratchy dt 109.00
Jelly Boy dt 109.00
Joe & Mac 3 dt 99.00
Jordan Adventure dt **99.00**
Jungle Strike dt **109.00**
Jurassic Park 2 dt 119.00
Kick Off 3 dt 109.00
Lemmings 2 dt 119.00
Lion King (24 Meg) dt 124.00
Looney Tunes ACME Animation dt 137.00
Lord of the Rings dt **109.00**
Lothar Matthäus dt 109.00
Mario Andretti Racing dt 109.00
Marko's Magic Football dt 109.00
Mask dt 115.00
Mechwarrior dt 129.00
Mickey Mania dt **99.00**
Mickey's Herausforderung dt. dt 129.00
Micro Machines dt 69.00
Might & Magic 2 (dt. Texte) dt 129.00
Mighty Max dt 99.00
Mr. Tuff dt 119.00



NBA Jam Tournament dt 139.00

NBA Live 95 dt 129.00
NFL Quarterback Club 95 dt 139.00

NHLPA Hockey '95 dt 119.00

Newman-Haas Indy Car dt 109.00
Operation Logic Bombs dt 109.00
Operation Starfish dt 129.00

Pac Man 2 dt 109.00
Pac in Time dt 134.00
Page Master dt 119.00
Pinball Dreams dt 99.00
Pinball Fantasies dt **99.00**
Pirates o.t.Dark Water dt 129.00
Pitfall! dt 69.00
Pocky & Rocky 2 dt **109.00**
Powerdrive dt 109.00
Punch Out! dt **109.00**
Putty Squard dt 119.00
Rap Jam us 119.00
Ren & Stimpy Show dt 119.00

Rise of the Robots dt 99.00

Robocop vs. Terminator dt 109.00
Samurai Shodown dt 134.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 109.00
Seaquest DSV dt 119.00

Secret of Mana-dt.Text dt 109.00

Shadow dt 109.00
Shadowrun dt **119.00**
Shaq-Fu dt 109.00
Shootout Soccer dt 109.00
Side Pocket uk **119.00**
Sink or Swim dt 134.00
Slam Master (24 Meg) dt 129.00
Soul Blazer dt **109.00**
Sparkster dt 129.00
Spectre dt **39.00**
Spider Man Animates Series dt 129.00
Star Trek: Next Generation dt **109.00**
Star Trek: Star Fleet Acad. dt **109.00**

Star Wars 3 dt 129.00



Stargate dt 129.00

Street Racer dt **99.00**
Super BC Kid dt 119.00
Super Hockey dt 109.00
Super Pinball dt 89.00
Syndicate dt **119.00**
Tarzan dt 109.00
Tazmania dt 39.00

Tetris & Dr. Mario dt 89.00

Theme Park dt 109.00
Tiny Toon 2 dt 119.00
Top Gear 3000 dt 119.00
Troy Aikman Football dt 119.00



True Lies dt **139.00**
Turrican 2 dt 119.00
Ultraman uk 89.00
Unirally dt **109.00**
Utopia dt 115.00
Vortex dt **124.00**
WWF Raw dt **144.00**

WWF Raw incl. Video dt 154.00

Wario's Woods dt 89.00
Warlock dt 129.00
World Cup Striker dt 59.00
X-Kalibre 2097 dt 99.00
X-Men dt 129.00
Yogi Bear dt 105.00
Zero the Kamikaze dt 129.00
Zool Ninja o.t. Nth Dimens. dt **39.00**

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter dt **49.00**
ASCII Fighterstick dt 85.00
ASCII Joypad dt 49.00
Action Replay Pro 2 S.NES dt **99.00**
Cinch Kabel S.NES dt 19.00
Cinch Kabel S.NES (m. Scart) dt 29.00
Game Mage 1 Mogelmodul dt 49.00
Game Mage 2 Mogelmodul dt 89.00
Game Saver Mogelmodul dt 89.00
Infrarot Joypads dt 99.00
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Maus für S.NES dt 44.00
Pro Pad 2 SV-339 dt 36.00
Pro Pad Joypad SV-334 dt 29.00
Prog. Universal Adaptor S.NES dt 59.00
Program Pad SV-337 dt 69.00
Scart Kabel S.NES dt 19.00
Spieleberater Donkey Kong Cou. dt 24.00
Super Game Boy dt 99.00
Super Nint. More Fun Set dt **309.00**
Super Nintendo ohne Spiel dt 199.00
Super Scope + 6 Spiele dt **99.00**
Top-Fighter Joystick SV-338 dt 139.00
Universal Adaptor (60 Hz) dt **39.00**
Verlängerung Pad 2.5m dt 15.00
WWF Raw Video (VHS) dt 24.00

GAME BOY

Akira dt 59.00
Aladdin dt 59.00
BC Kid 2 dt 59.00
Beethoven dt 61.00
Brainbender dt 45.00
Bubble Bobble 2 dt 59.00
Donkey Kong Land dt 59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken dt 39.00
European Golf dt 59.00
Fifa Soccer dt 69.00
Flintstones - Movie dt 65.00
Game Boy Gallery (SGB) dt 45.00
Golf Classic dt 59.00
Itchy & Scratchy Golf dt 59.00
Jelly Boy dt 59.00
John Madden Football 95 dt 59.00
Jungle Strike dt 59.00
Jurassic Park 2 dt 55.00
Kirbys Dreamland 2 dt 59.00
Kirbys Pinball Land dt 49.00
Lemmings 2 dt 69.00
Lion King dt 65.00
Lucle dt 59.00
Mega Man 3 dt 59.00
Mickey's Challenge dt 59.00
Micro Machines dt 69.00
Milon's Secret Castle dt 59.00
NBA Jam dt 65.00
NFL Quarterback Club 95 dt 59.00
Pac in Time dt 69.00
Page Master dt 59.00
Pinball Fantasies dt 59.00
Prehistorik Man dt 65.00
Probotector 2 (SGB) dt 59.00
Prophecy Viking Child dt 49.00
Race Days dt 59.00
Rasenmäher Mann dt 65.00
Samurai Shodown dt 59.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
Seaquest DSV (SGB) dt 59.00
Space Date dt 56.00
Space Invader (SGB) dt 59.00
Stargate dt **59.00**
Super Mario Land 3 dt 59.00
Tarzan dt 59.00
Tiny Toon Wacky Sport dt 59.00
True Lies dt 59.00
USHAR Monster Truck Wars dt 59.00

WWF Raw dt 65.00

Wario Blast (Bomberm.) SGB dt **59.00**
Winter Gold dt 59.00
World Cup Striker dt 59.00
Yogi Bear dt 59.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB 49.00
Game Boy + Zeld & Mario Land 2 dt 169.00
Game Boy 3er Set dt 199.00
Game Boy Special rot dt 109.00
Game Boy Special Gelb dt 109.00
Game Boy Special schwarz dt 109.00
Game Boy Special transparent dt 109.00
Game Boy Special grün dt 109.00
Game Boy Special weiß dt 109.00
Game Boy ohne Spiel dt 99.00

MEGA DRIVE

ATP Tennis dt 109.00
Aero the Akrobat dt 109.00
Akira dt 109.00
Animaniacs dt **99.00**
Asterix 2 Power of the Gods dt 99.00
Ballz dt 89.00
Batmann and Robin dt 119.00
Battle Frenzy dt 109.00
Battletech dt 109.00
Bloodshot dt **119.00**
Boogerman dt 109.00
Brett Hull Hockey 95 dt 85.00
Brutal - Paws of Fury dt 109.00
Bubsy 2 dt 89.00
Cannon Fodder dt 109.00
Castlevania dt 89.00
Clay Fighter dt **109.00**
Cybernauts: Next Breed dt 89.00
Daffy Duck in Hollywood dt 99.00
Demolition Man dt 99.00
Double Clutch dt 49.00
Dr. Robotniks dt 99.00
Dragon - Bruce Lee dt 99.00
Dschungelbuch dt 99.00
Dune 2 dt 109.00
Dynamite Headdy dt 109.00
Earth Worm Jim (24 Meg) dt **119.00**
Ecco the Dolphin 2 dt 109.00
Ecco the Dolphin dt 59.00
Eternal Champions dt **29.00**
F1 Championship dt 119.00

Fifa Soccer 95 dt 99.00

Fire Team Rogue dt 89.00
Flintstones dt 59.00
Generation Lost dt 89.00
Havoc dt 99.00
Hurricanes dt 94.00
IMG Int. Tour Tennis dt 99.00
Itchy & Scratchy dt 99.00
Jack Nicklaus Golf 2 dt 89.00
Jelly Boy dt 109.00
Jimmy White's Snooker uk **99.00**
Jurassic Park Rampage dt 99.00
Kawasaki Super Bikes dt 89.00
Kick Off 3 dt 109.00
Landstalker dt 119.00
Lemmings 2 dt 109.00
Lion King dt 114.00
Lothar Matthäus dt 109.00
Madden NFL 95 dt 99.00
Marble Madness dt 79.00
Mario Andretti Racing dt 109.00
Marko's Magic Football dt 119.00
Maximum Carnage dt **119.00**
Mega Bomberman dt **99.00**
Mega SWIV dt 89.00
Mega Turrican dt 89.00
Megaman Wily Wars dt 109.00
Mickey & Minnie dt **109.00**
Mickey Mania dt 109.00
Micro Machines 2 dt 109.00
Mighty Max dt 89.00
Mr. Nutz 2 dt 109.00
NBA Basketball dt 109.00
NBA Jam dt 99.00
NBA Live 95 dt 99.00
NFL Quarterback Club 95 dt 129.00

Sega Saturn und Sony Playstation lieferbar!!!

NHLPA Hockey '95 dt **99.00**
Nigel Mansell dt 109.00
Normy's Beach Babe dt 89.00
Ottifants dt **29.00**
PGA Euro Tour dt 89.00
PGA Tour Golf 3 dt 99.00
Page Master dt **109.00**
Pinkie dt 94.00
Pirates o.t.Dark Water dt 109.00
Pitfall! dt 109.00
Powerdrive dt 89.00
Powermonger dt 49.00
Prince of Persia dt 59.00
Probotector dt 115.00
Psycho Pinball dt 114.00
Putty Squad dt 109.00
Radical Rex dt 94.00
Rasenmäher Mann dt 89.00
Red Zone dt 119.00

Rise of the Robots dt 99.00

Ristar (Feel) dt 114.00

Road Rash 3 dt 99.00

Road Runner dt 99.00
Rock'n Roll Racing dt 109.00
Rocket Knight Adventure dt 45.00
Rugby World Cup dt **109.00**
Samurai Showdown dt **109.00**
Schlümpfe dt 99.00
Seaquest DSV dt 109.00
Second Samurai dt 94.00
Shaq-Fu (24 Meg) dt 99.00

Shaq-Fu incl. Musik CD dt 99.00

Shining Force 2 (DA) dt 129.00
Skitchin dt 59.00
Slam Masters dt 129.00
Snake, Rattle 'n Roll dt 59.00

Soleil (Komp. dt) dt 111.00

Sonic & Knuckles dt **99.00**
Sonic 3 dt 99.00
Sonic Spinball dt 99.00
Sparkster dt 99.00
Speedy Gonzales dt 109.00
Spider Man Animated Series dt 119.00
Spiderman/X-Man dt 99.00
Splatterhouse 2 dt 49.00

Stargate dt 109.00

Story of Thore komp.dt. dt 124.00

Streetfighter 2 Champion Edit. dt 79.00
Streets of Rage 3 dt 129.00
Striker dt 119.00
Super Streetfighter 2 dt 129.00
Sylvester and Tweety dt 109.00
Syndicate dt **99.00**
Talespin dt 49.00
Tazmania 2 dt 109.00

Theme Park kompl. dt. dt 109.00

Tiny Toon dt 45.00
Tiny Toon 2 dt 95.00
Toughman Boxing dt **109.00**
Troy Aikman Football dt 99.00
True Lies dt 119.00
Unnecessary Roughness 95 dt 55.00
Urban Strike dt 99.00
Virtua Racing dt 159.00
Virtual Bart dt 99.00
WWF Raw dt **124.00**

WWF Raw incl. Video dt 134.00

Warlock dt 109.00
Wolverine dt 119.00
Wonder Boy Monsterworld dt 49.00
World Champ. Soccer 2 dt 69.00
X-Men 2 dt 109.00
Yogi Bear dt 49.00
Zero Tolerance dt 89.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter dt 59.00
6 Button Joypad dt 39.00
Action Replay Pro 2 MD dt 99.00
Arcade Power Stick 2 dt 89.00
Ascii 6 Button Fighter Pad dt 45.00
Cinch Kabel MD 1 dt 15.00
Infrarot 6 Button Joypad dt 89.00
Mega Drive 2 Virtua Racing Set dt 329.00
Mega Drive 2 (ohne Spiel) dt 189.00
Mega Drive 2 Lion King Set dt 269.00
Pro Pad 6 Button SV-439 dt 39.00
Program Pad (SV-437) dt 69.00
Program Pad 6 But. SV-443 dt 69.00
Scart Kabel MD 1 dt 19.00
Scart Kabel MD 2 dt 25.00
Sega Maus dt 75.00
Universal Adapter dt 39.00
Verlängerung Pad 2.5m dt 15.00

MEGA-CD

Another World 2 dt 89.00
Battle Corps dt 109.00
Battle Frenzy dt 109.00
Bloodshot dt **109.00**
Brutal - Paws of Fury dt 109.00
Chuck Rally-B.C.Racers dt 109.00
Corpse Killer dt 89.00
Demolition Man dt 99.00
Dragon Lore dt 89.00
Dragon's Lair kompl.dt dt 99.00
Dungeon Explorer 2 dt 89.00
Dungeon Master 2 dt 89.00
ESPN Baseball dt 89.00
Ecco the Dolphin 2 dt 109.00
Formula 1 Racing dt 109.00
Harrier dt 99.00
Heimall dt 89.00
Hook dt 29.00
Jurassic Park-komp.dt dt 89.00
KEIO Flying Squad dt 89.00
Kids on Site dt 89.00
Links dt 99.00
Lords of Thunder dt 89.00
Make my Video: Inxs dt 29.00
Make my Video: Kris Kross dt 29.00
Marko's Magic Football dt 109.00
Mega Race dt 89.00
Midnight Raiders dt 109.00

NBA Jam dt 99.00

Powermonger dt 79.00
Prince of Persia dt 29.00
Rasenmäher Mann dt 89.00
Rebel Assault dt 109.00
Road Rash dt 99.00
Schlümpfe dt 99.00
Slam City dt 89.00
Snacher dt 89.00
Sonic CD dt 89.00
Soul Star (komp. dt) dt 109.00
Space Adventure dt 89.00
Star Blade dt 109.00

Super Strike Trilogy dt 99.00

Supreme Warrior dt 89.00
Wolfchild dt 29.00
World Cup Golf dt 99.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter dt **79.00**
Mega CD 2 + Road Avenger dt **249.00**
Mega CD 2 + 3 Spiele dt 499.00

Sega 32X

Afterburner Complete dt 104.00
Art of Fighting us 109.00
Doom dt 129.00
Fahrenheit (CD) dt 129.00
Golf - Best 36 Holes dt 122.00
Metal Head dt **129.00**
Midnight Raiders (CD) dt 129.00
Motorcross dt 129.00
Space Harrier dt 104.00
Star Wars Arcade dt 129.00
Surgical Strike dt 129.00
Virtua Racing Deluxe dt 129.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X dt 379.00
Mega Drive 32X & Doom dt 499.00
Mega Drive 32X & Star Wars dt **499.00**

Game Gear

Akira dt 69.00
Dragon - Bruce Lee dt 79.00
Ecco the Dolphin 2 dt 79.00
F1 Championship dt 89.00
Fatal Fury Special dt 69.00
Fifa Soccer dt 79.00
Hurricanes dt 79.00
Itchy & Scratchy dt 76.00
John Madden Football 95 dt 69.00
Kawasaki Super Bikes dt 79.00
Lion King dt 75.00
Marko's Magic Football dt 79.00
Mickey Mouse 3 Legend of Ill. dt 74.00

NBA Jam Tournament dt 84.00

NFL Quarterback Club 95 dt 89.00
Pinball Dreams dt 45.00
Pinball Wizard dt 79.00
Power Rangers dt 79.00
Powerdrive dt 69.00
Road Rash 2 dt 79.00
Schlümpfe dt **74.00**
Speedy Gonzales dt 79.00
Stargate dt 89.00
Tazmania 2 dt 79.00
True Lies dt 79.00
USHAR Monster Truck Wars dt 89.00
WWF Raw dt 89.00

Panasonic 3DO

3D Atlas dt 129.00
Dragon's Lair dt 89.00
Driving Need for Speed dt **89.00**
Duelin Firemen us 109.00
ESPN Volleyball us 89.00
Fifa Soccer dt 89.00
Immercenary dt 99.00
John Madden Football dt 89.00
Magic Carpet us 89.00
Mega Race dt 89.00
Pootoank us 109.00
Real Pinball us 99.00

Rebel Assault dt 99.00

Rise of the Robots dt 109.00
Road Rash dt 99.00
Samurai Shodown dt 99.00
Sesame Street Numbers us 89.00
Shadow War of Succession us 109.00
Sherlock Holmes uk 89.00
Shock Wave dt 99.00
Shock Wave Op. Jumpgate dt 79.00
Slayer dt 94.00
Space Ace dt 89.00
Space Hulk us 89.00
Striker us 109.00
Super Street Fighter us 129.00

Syndicate-kompl. dt dt 99.00

Theme Park kompl.dt dt **109.00**
Twisted Gameshow dt 89.00
Wing Commander dt 89.00

Wing Com. 3 Kp.dt. dt 99.00

3-DO-Zubehör

3DZero 6 Button Joypad dt 59.00
3DZero Joypad Adapter S.NES dt 45.00
Goldstar 3-Do NTSC / 220 V us 939.00
Infrarot 6 Button Joypad dt 109.00
Panasonic 3-Do Pal uk 999.00
Toploader 3-Do NTSC / 220 V us 939.00

JAGUAR

Alien vs. Predator dt 129.00
Brutal Sports Football dt 129.00
Cannon Fodder dt 109.00
Checkered Flag dt 129.00
Club Drive dt 109.00
Crescent Galaxy dt 99.00
Dino Dudes dt 99.00
Doom dt 119.00
Dragon - Bruce Lee dt 109.00
Hardball 3 us 109.00
Syndicate dt **129.00**
Tempest 2000 dt 109.00
Theme Park dt **129.00**
Tiny Toon us 109.00
Troy Aikman Football dt 129.00
Val d'Isere Champ. dt 129.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom Laufwerk dt 399.00
Jaguar Grundgerät (PAL) dt 459.00
Jaguar Link Kabel dt 29.00
Jaguar Magazin dt 3.00
Jaguar incl. Cannon Fodder dt **549.00**
Joypad Atari Jaguar dt 49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/84 84 11
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919